

Por sólo
2'99€

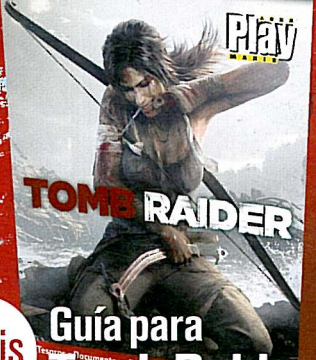
Canarias 3'14€ • Portugal 2,99€

8 424094 800032 00172

PLAY

m a

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3



gratis Guía para
Tomb Raider
¡Guárdala en la caja del juego!

¡Descúbrela!

TODO SOBRE PS4

Te mostramos
las claves de la
nueva PlayStation

¡Nueva entrega a la vista!

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

¡¡¡ROZANDO EL CIELO DE LOS SHOOTERS!!!

BIO SHOCK INFINITE

¡EXCLUSIVA!

Novedades

- GOD OF WAR ASCENSION
- TOMB RAIDER
- CRYSIS 3
- RAGNAROK ODYSSEY
- SLY COOPER...

Comparativa MUCHO MÁS QUE DISPARAR

BIO SHOCK INFINITE BORDERLANDS 2
FAR CRY 3 DEUS EX HUMAN REVOLUTION
DISHONORED DEAD ISLAND GOTY

AHÓRRATE 5 EUROS

- > BIO SHOCK INFINITE PS3
- > TOMB RAIDER PS3
- > SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO PS3
- > NARUTO SHIPPUDEN UNS3 PS3
- > NINJA GAIDEN SIGMA 2 + VITA

*Diseños exclusivos para
apasionados de los videojuegos*

camisetas para gamers



Camisetas
BORN TO PLAY

solo en
STORE

axel springer

store.axelspringer.es



EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN
HOBBYCONSOLAS.COM

PS4 en el horizonte de PS3

Hace un mes largo que Sony anuncio al mundo entero, en streaming y con tirones, que el nacimiento de su nueva criatura se esperaba para finales de año. No sé porqué me da a mí que en Europa el parto se va a retrasar un poquito... Bueno, en estos momentos tampoco es que importe mucho, mes arriba mes abajo, sobre todo cuando hay todavía tantas incógnitas por desvelar. Empezando por la cara de la criatura. Aunque es mejor no enseñar nada, porque hasta los últimos meses de embarazo es muy difícil saber el aspecto que tendrá el recién nacido. Y, como dicen todos los futuros padres, lo importante es que esté sano...

Las características de PS4 son de lo más prometedoras. Su arquitectura interna, cercana al PC, garantiza que los desarrolladores no se van a tener que pegar con nuevas normas de programación para sacarle partido a la consola desde el principio. Además, su conectividad global puede lograr que sea tanto una máquina para jugar como un centro social que nos sirva de excusa para mantener el contacto con los amigos. Que se haya confirmado que no habrá medidas limitantes, como tener que jugar conectado sí o sí o no poder vender o prestar nuestros juegos, es otra buena noticia. Y, por supuesto, están los juegos. Todavía son embriones, como la propia PS4, pero prometen convertirse en bebés de esos que llaman la atención cuando los sacas de paseo. Quizá no hayan sido muy sorprendentes, pero os recuerdo que PS2 se mostró con unas demos técnicas y un vídeo que hizo soñar con el inexistente remake de *Final Fantasy VII* y que de PS3 sólo se vio lo bien que se movían unos patitos en una bañera... No olvidemos que el anuncio de Nueva York ha sido la primera comunicación oficial. Aún quedan otras muchas presentaciones.

Y respecto a lo malo, que también hubo, sólo quiero que recordemos que la retrocompatibilidad, eso de poder usar los juegos de la consola anterior en la nueva, nunca había existido hasta que a Sony se le ocurrió hacerlo con PS2. Y seguro que se están arrepintiéndolo desde entonces... No conocer aún el precio es lo de menos a estas alturas de la película. Es más, era hasta previsible. ¿Qué nos van a contar si no en el E3? De todos modos, en el reportaje que os hemos preparado encontraréis la respuesta a muchas de vuestras dudas sobre PS4...

Pero aunque mirar al futuro es divertido, no me quiero olvidar del presente. Un presente donde una consola en plena madurez está demostrando que la importancia de lo que se dijo o no se dijo de PS4 es muy relativa. Cuando se trata de disfrutar jugando, me quedo con PS3. Sólo con los 3 lanzamientos más importantes del momento (*BioShock Infinite*, *Tomb Raider* y *God of War Ascension*), tenéis garantizada tanta diversión que se os olvidará que hay una máquina en el horizonte. En un horizonte lejano. ●

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a estudiar a fondo todas las especificaciones de PS4, para prepararos el más completo reportaje. Y además...



■ Alberto tuvo ocasión de entrevistar a Hideo Kojima y a Yoji Shinkawa, justo antes del lanzamiento de *Metal Gear Rising*.



■ Sonia ha impartido clases este mes en el Máster de Periodismo de videojuegos de Axel Springer. Aquí la tenéis con sus alumnos.



■ Dani se ha preparado bien para comentar a fondo *BioShock Infinite*. Aquí le tenéis armado con el Skyhook para explorar a fondo la ciudad aérea de Columbia...

Lo que nos habéis dicho... f

Reivindicativos



Rafa Baena

Menos desarrollo del multijugador y más desarrollo del modo historia...

Críticos



Saku Tsuki

Tras no sé cuántos años de "supuesto" desarrollo ¿ahora quieren sacar el *FF versus XIII* en PS4? No hay quien entienda a los de Square Enix

Felicitadores



José Luis Manzanera

Gran artículo de Alberto Lloret en Playmania 171. Personalmente paso de tener conexión obligatoria para poder jugar; si es así, adiós a la Play

Positivos



JotaUve UveGe

Después de la presentación hay dos formas de sentirse: decepcionado por que no se vio ninguna PS4 y alegre por los que amamos la PS3. Se supone que aún habrá como mínimo un año de PS3...

Sin prisas



Dani Alonso Birras

Lo de los piratas me llama la atención, pero es demasiado precipitado... ¡iAC3 tuvo los bugs que tuvo por querer sacarlo demasiado pronto!!

Opinativos



Aitor Notinkxines

Qué buenos los artículos de opinión del último número. Os pongo un 10 en presentación, un 10 en entretenimiento y un 10 en razón.

Visítanos en **facebook**
www.facebook.com/revistaplaymania

Suscríbete
a tu revista favorita en



<http://bit.ly/W4Hp6g>

STORE
axel springer

REPORTAJE



PÁGINA
16

» **PlayStation 4.** Sony ya ha abierto la puerta de la nueva generación y nosotros os contamos los primeros detalles, todo sobre sus primeros juegos y mucho más.



PÁGINA
24

» **Assassin's Creed IV: Black Flag.** La lucha entre Templarios y Assassins continuará... ¡con los piratas!



PÁGINA
40

» **God of War Ascension.** Kratos vuelve con un colosal despliegue técnico, modos online... ¡y más bestia!

REPORTAJE

PÁGINA
32

EN PORTADA BIOSHOCK INFINITE

Analizamos en primicia el fabuloso shooter de 2K, una aventura que no te dejará indiferente.

» AGENDA 06

Todos los juegos, películas y eventos que no te debes perder.

» ACTUALIDAD 08

Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes...

» OPINION 14

Compartimos con vosotros lo que pensamos sobre el anuncio de PS4.

» REPORTAJES 16

PlayStation 4 16

Assassin's Creed IV: Black Flag 24

» NOVEDADES 35

BioShock Infinite • PS3 32

Tomb Raider • PS3 36

God of War Ascension • PS3 40

Crysis 3 • PS3 44

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 • PS3 46

Fist of the North Star 2 • PS3 48

Dynasty Warriors 7 Empires • PS3 49

Ragnarok Odyssey • PS VITA 50

Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo • PS3 52

Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo • PS VITA 54

Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk • PS3 55

Darkstalkers Resurrection • PS3 55

Hyper Dimension Neptunia Victory • PS3 55

MLB 13 The Show • PS3 55

Ninja Gaiden Sigma 2 Plus • PS VITA 55

Zero Escape Virtue's Last Reward • PS VITA 55

» COMPARATIVA 56

Más que shooters, aventuras...

» CONSULTORIO 62

Resolvemos todas vuestras dudas más frecuentes... ¡incluidas las técnicas!

» PS STORE 66

Repasamos toda la actualidad de la tienda digital: demos, complementos...

» GUÍA DE COMPRAS 70

Los mejores juegos del catálogo de PS3 y Vita, comentados y puntuados.

» RETROPLAY 78

Inauguramos sección retro... ¿y quién mejor que Tomb Raider para empezar?

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

• Assassin's Creed IV	24, 74
• BioShock Infinite	32, 57
• Tomb Raider	36
• God of War Ascension	40
• Crysis 3	44
• Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3	46
• The Fist of the North Star 2	49
• Dynasty Warriors 7 Empires	48
• Ragnarok Odyssey	50
• Sly Cooper Ladrones en el Tiempo	52, 54
• Borderlands 2	57

• Dead Island GOTY	58
• Deus Ex Human Revolution	58
• Dishonored	59
• Far Cry 3	59
• Tomb Raider II	78
• Killzone Shadow Fall	20
• Infamous Second Son	20
• Deep Down	21
• Drive Club	21
• The Witcher 3 Wild Hunt	22
• Knack	22

• Watch Dogs	23
• The Witness	23
• Destiny	24
• Diablo III	24
• Final Fantasy	24
• Atelier Ayesha	55
• Darkstalkers Resurrection	55
• Hyper Dimension Neptunia Victory	55
• MLB 13 The Show	55
• Ninja Gaiden Sigma 2 Plus	55
• Zero Escape Virtue's Last Reward	55

TEN GO!

IMPROVE YOUR LIFE

MicroPC

Covierte tu TV en un PC



cualquier cosa que puedas
imaginar está a tú alcance en tu
propio televisor.



En los
principales
puntos de venta

**Tan sencillo como conectar en la
conexión HDMI de tu TV**



Más de 600.000
aplicaciones Android!

Facebook, skype, twitter, mail, noticias online, youtube,
agendas, alarmas, juegos, cuentos online, video formación,
video streaming, cualquier cosa que puedas imaginar está a tú
alcance en tu propio televisor.



Redes Sociales



Entretenimiento



Utilidades



Multimedia



MicroPC
1.6 Ghz Dual Core



Android is a trade mark of Google inc.

www.ten-go.es



Agenda PlayStation

DEL 25 DE MARZO AL 26 DE ABRIL

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Este mes vas a tener difícil decidir a por qué juego vas a ir...

22 DE MARZO VIERNES

- » Dead or Alive 5 • PS VITA RECOMENDADO
- » Test Drive Ferrari • PS3
- » The Walking Dead: Survival Instinct • PS3

26 DE MARZO MARTES

- » Bioshock Infinite • PS3

27 DE MARZO MIÉRCOLES

- » Assassin's Creed III (Washington Edition) • PS3
- » Tiger Woods PGA Tour 14 • PS3

28 DE MARZO JUEVES

- » Army Of Two: The Devil's Cartel • PS3
- » Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo • PS3/PS VITA RECOMENDADO

29 DE MARZO VIERNES RECOMENDADO

- » History Legends of War • PS3/PS VITA

4 DE ABRIL JUEVES

- » Ninja Gaiden 3: Razor's Edge • PS3

5 DE ABRIL VIERNES

- » Arcania - Gothic 4: The Complete Tale • PS3
- » Defiance • PS3
- » Painkiller: Hell & Damnation • PS3

19 DE ABRIL VIERNES

- » Injustice: Gods Among Us • PS3

26 DE ABRIL VIERNES

- » Dead Island Riptide • PS3
- » Dragon's Dogma: Dark Arisen • PS3 RECOMENDADO
- » Star Trek • PS3



Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo

Sly y sus amigos se estrenan en PS3 y PS Vita con una larga y variadísima aventura que nos llevará a recorrer varias épocas históricas. Y recuerda que si compras el juego de PS3 te llevas gratis el de Vita.

<http://slycooper.playstation.com/>

Novedad en página 52/54

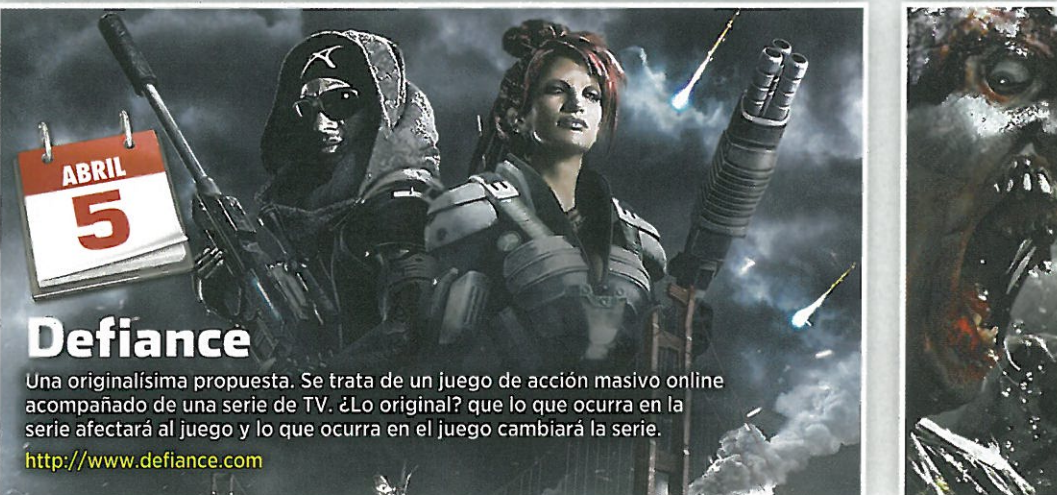


Ninja Gaiden Sigma 2 Plus

Vuelve a PS Vita el ninja más sanguinario de la historia, con un juego que repite a rajatabla las lo que ya pudimos jugar en PS3, pero adaptado a la portátil.

<http://teamninja-studio.com/ngs2p/us/top.html>

Novedad en página 55



Defiance

Una originalísima propuesta. Se trata de un juego de acción masivo online acompañado de una serie de TV. ¿Lo original? que lo que ocurra en la serie afectará al juego y lo que ocurra en el juego cambiará la serie.

<http://www.defiance.com>



MARZO 26

BioShock Infinite

Si alucinaste con la ambientación de Rapture en el primer *BioShock*, espérate a ver Columbia, una ciudad en las nubes en la que vivirás una ventura única con un argumento plagado de sorpresas.

www.bioshockinfinite.com/

Novedad en página 32

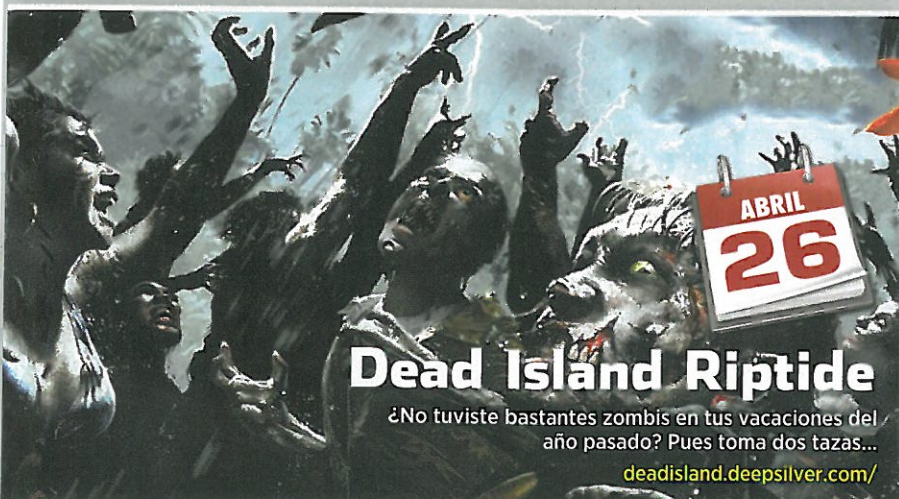


ABRIL 26

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Una nueva edición del original juego de rol de Capcom que incluye, además del juego original, una enorme expansión que añade unas 20 horas más a la ya larga aventura.

<http://www.capcom-europe.com/>

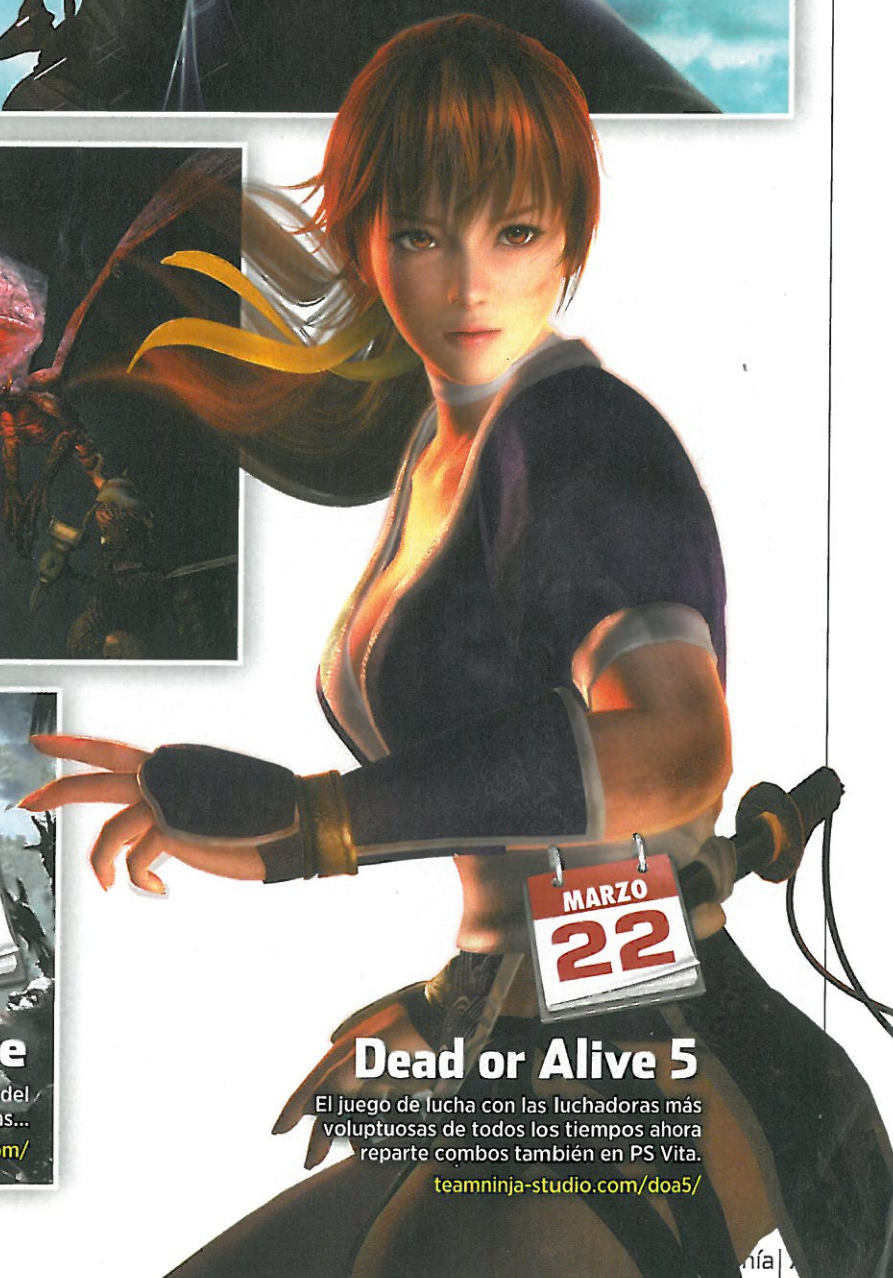


ABRIL 26

Dead Island Riptide

¿No tuviste bastantes zombis en tus vacaciones del año pasado? Pues toma dos tazas...

deadisland.deepsilver.com/



MARZO 22

Dead or Alive 5

El juego de lucha con las luchadoras más voluptuosas de todos los tiempos ahora reparte combos también en PS Vita.

teamninja-studio.com/doa5/

■ Thief nos pondrá en el pellejo del ladrón Garret, para vivir una aventura subjetiva en la que primará el sigilo. Y siempre tendremos varias opciones a la hora de actuar...



RESIDENT EVIL REVELATIONS PS3 CAPCOM 24 DE MAYO

El ladrón que vino de las sombras para robar en tu PS4

LA MÍTICA SAGA DE PC THIEF RENACERÁ CON NUEVAS IDEAS EN PS4 EL AÑO QUE VIENE

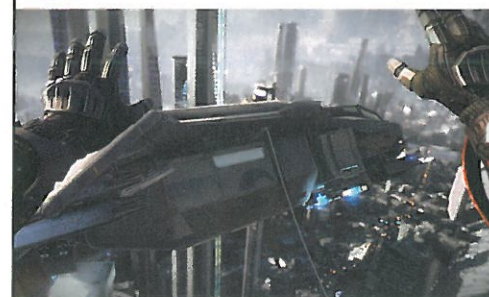
Eidos Montreal, los genios que rubricaron el no menos espectacular *Deus Ex: Human Revolution*, llevan ya varios años trabajando en lo que será la siguiente entrega de la saga *Thief*, que llegará en 2014 a PS4. Puede que a muchos ese nombre no os diga nada, pero el *Thief* original de PC (lanzado en 1998) fue uno de los primeros títulos en perspectiva que abandonaba la mecánica shooter para apostar por el sigilo, además de ofrecer un protagonista nada maniqueo: un ladrón sin ningún tipo de moralidad. Este nuevo *Thief* retomará al protagonista original, el ladrón Garret, que regresa a su ciudad natal para comprobar que algo ha cambiado. El poder de la ciudad recaerá ahora sobre Baron, un tipo sin escrúpulos que gobierna con mano de hierro y solo favorece a la élite, reprimiendo al populacho de manera brutal. Así surge una nueva casta de ricos, que serán el objetivo de Garret y su famoso lema "lo tuyo es mío". Lo que pronto descubriremos es que en la ciudad pasa algo "raro" que nos acabará salpicando... Este nuevo *Thief* siendo en primera persona, aunque el equipo estuvo haciendo pruebas para cambiar a una vista en tercera persona (e incluso alternar ambas), pero en la práctica no funcionó. Así, las mecánicas seguirán siendo de sigilo y contaremos con algunas habilidades para ayudarnos en este sentido, como un sentido "Focus" que nos permitirá ver, por ejemplo, lugares por los que trepar, hue-

llas dactilares en armarios o puntos débiles en los enemigos (golpearlos nos dará tiempo para huir). El sigilo será siempre la clave, y tendremos diversas formas de proceder en cada caso. Se busca una experiencia abierta, en la que el jugador siempre tenga más de una opción, huyendo así de la linealidad. Eso sí, ahora mismo se está buscando un equilibrio entre el sigilo de la acción. Y es que, a diferencia de *Assassin's Creed*, Garret no será una máquina de matar, y si es descubierto, enfrentarse a un grupo de 4 soldados puede suponer su fin... El sigilo será tan importante que, siempre que estemos ocultos en las sombras, la pantalla se volverá gris para indicarnos que somos invisibles. La primera demo que se ha mostrado transcurre en el interior de un prostíbulo, donde seguimos la pista de un arquitecto que diseñó algunas edificaciones góticas de la ciudad. En su interior, siempre sin ser detectados, debemos forzar una caja fuerte (con el habitual minijuego de ganchos), encontrar un sistema de pasillos y salas ocultas, superar un puzle que implica usar la joya robada y nuestra habilidad "Focus" para ver extraños glifos en las paredes, un poco de combate, huidas... un desarrollo variado que siempre ofrecerá más de una alternativa en todo momento. Y todo, como os podéis imaginar, con un acabado digno de la "next gen". Otra cosa no, pero de este equipo de desarrollo podemos esperar algo muy, muy bueno... ■

■ Los enemigos y NPC serán muy listos: analizarán el entorno, irán a los escondites más probables...



■ Garret contará con varias armas, como un arco con diversos tipos de flecha, una garra para trepar...



↑ EL ANUNCIO DE PS4: LISTA PARA 2013

La llegada de una nueva consola siempre es una buena noticia, y si tiene la pinta de PS4, pues mejor. Y eso que aún falta mucho por decir... por no hablar de su diseño.



↑ LOS NUEVOS TÍTULOS PARA PS4

Desde que se presentó la consola, cada vez más compañías confirman nuevos títulos para ella: *The Witcher 3*, *Thief*, *Assassin's Creed IV* o *Watch Dogs* son solo algunos de ellos...



↑ LAS NOVEDADES DE PLAYSTATION 3

PS3 sigue sorprendiendo este mes con titulazos como *Tomb Raider* (técnicamente impresionante) o el no menos bestial *God of War Ascension* o el artístico *BioShock Infinite*...



↓ PS4 NO OFRECERÁ RETROCOMPATIBILIDAD

No funcionarán los Dual Shock 3, ni los juegos de PS3 en disco, ni las descargas de PSN... solo funcionarán los mandos Move. Y eso no nos gusta nada de nada...



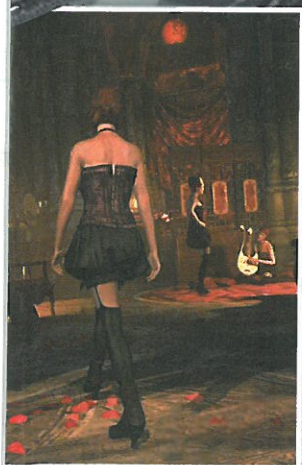
↓ LA APARIENCIA DE PLAYSTATION 4

O más bien, la ausencia de. Fue lo único que le faltó a Sony para haber cerrado una gran presentación de su nueva máquina. Habrá que esperar hasta el E3 o un nuevo evento...



↓ LA DEMO DE THE LAST OF US Y GOW ASCENSION

Como incentivo extra para *God of War Ascension*, Sony anunció que con el juego iría una demo de *The Last of Us*. Pues bien, para acceder a la demo hay que tener conexión online y, lo que es peor, no estará disponible hasta el próximo 31 de mayo, poco antes del lanzamiento del juego...



■ Podremos también robar artefactos y otros objetos que nos servirán para personalizar nuestra guarida.



ULTIMA HORA

» ANUNCIO PS4

SNIPER ELITE 3 LISTO PARA 2014 EN PS3 Y...

... PS4. Así lo ha confirmado Rebellion, que ya está preparando la historia y los nuevos entornos. Por el logo oficial, todo apunta a que buena parte de la historia podría ambientarse en el frente africano, además de asegurar la misma acción intensa de *Sniper Elite V2*, pero regada con novedades y reajustes en la jugabilidad. No se menciona las kill cam, pero siendo uno de sus puntos estrella, no lo dudamos: volverán casi seguro, como su prota, Karl Fairbourne. ●



» RUMOR

STAR WARS 1313... ¿HA SIDO CANCELADO?

Tras la compra de LucasArts por parte de Disney, han comenzado a correr los rumores de que la nueva política impuesta por la compañía del ratón podría haber paralizado el desarrollo *Star Wars 1313*. De hecho, incluso han aparecido en internet imágenes de *Star Wars First Assault*, un juego descargable que sería la antesala de *Battlefront III*. Esperemos que ambos vean la luz... ●



» EDICIÓN ESPECIAL

SAM FISHER, EN EDICIÓN ESPECIAL

El próximo 22 de agosto, *Splinter Cell Black List* llegará a las tiendas, y lo hará con 2 ediciones especiales: la "Ultimatum", que incluirá un reloj de operaciones especiales, cómic de 96 páginas y DLC (por 79,95 €) y la "Quinta Libertad", con una figura de Sam Fisher (24 cm), caja metálica, el mismo cómic y DLC por 99,95 €. ●



KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX PS3 SQUARE ENIX ROL DE ACCIÓN OTONO

Kingdom Hearts HD 1.5 Remix llegará a Europa

Tras varios meses de incertidumbre, Square Enix ha confirmado que este mismo otoño podremos disfrutar de su esperado remake HD de *Kingdom Hearts*, que incluye los títulos *Final Mix* (con ciertos reajustes, nuevos enemigos finales y más añadidos) y *KH Re: Chain of Memories* (adaptación poligonal del juego de Game Boy Advance), ambos inéditos en nuestro país. Este recopilatorio además contará con todas las escenas de vídeo de *KH 358/Days*, el juego de DS, en alta definición. Además, la nota de prensa confirma que el juego llegará en castellano, lo que como mínimo asegura los subtítulos en

nuestro idioma. Este lavado gráfico de cara le sentará muy bien al juego, como podéis apreciar en las imágenes, que además no presentará las ralentizaciones de la versión de PS2 en los combates, más multitudinarios. Añadirá trofeos para cada uno de los juegos y otras mejoras menores en la jugabilidad, lo que promete convertirlo en la versión definitiva para disfrutar de los orígenes de esta exitosa saga, que ya lleva más de 17 millones de copias vendidas en todo el mundo. Nosotros, desde luego, no vamos a perdérselo... ●



WONDERBOOK - DIGGS: DETECTIVE PRIVADO PS3 SONY AVENTURA MAYO

Una historia de puro cine negro para tu Wonderbook

Tras *El Libro de Hechizos*, Wonderbook va a recibir dentro de poco una propuesta muy distinta, que prescindirá casi por completo de Move para ofrecer una experiencia más centrada en el libro. Y es que *Diggs: Detective Privado* será una novela interactiva, en la que seguiremos las pesquisas del gusano detective Diggs, en su último caso: localizar a un amigo desaparecido. Habrá de todo: persecuciones, sigilo, investigación... pero todo usando sólo el Wonderbook y la cámara PS Eye. Así tendremos que girar el libro para buscar pistas, inclinarlo para esquivar obstáculos en una persecución o nuestra voz para llamar la atención de unos matones que nos buscan... ●



■ Ya hemos probado 3 niveles de este título de Wonderbook, que apostará por el cine negro y la interacción con el libro.

CAMISETAS AXEL STORE YA DISPONIBLES

Camisetas para fans de los videojuegos

Si te gusta demostrar tu pasión por los videojuegos aquí tienes una opción de lo más exclusiva. Tres camisetas diseñadas por los artistas de Axel Springer y que sólo están a la venta en nuestra tienda online, Axel Store.

Están fabricadas en algodón de alta calidad y están disponibles en varias tallas (de S a XL y para bebés) y en varios colores. Su precio es de 15 euros, más gastos de envío, y podéis comprarlas en este enlace: <http://store.axelspringer.es/videojuegos/camisetas>. Recordad que son diseños exclusivos que no encontraréis en ningún otro sitio. ●



Play
¡Nuevos
datos!



DEAD ISLAND RIPTIDE PS3 CAPCOM ACCIÓN 26 DE ABRIL

Bienvenidos de nuevo al paraíso zombi...



■ Riptide nos presentará nuevos entornos, como ciudad Henderson, así como climatología variable, nuevas armas...



Tras haber vendido más de 5 millones de copias con el primer título, *Riptide* llevará la experiencia zombi más allá, corrigiendo parte de los defectos técnicos, agilizando un poco la jugabilidad y continuando la historia en Palanai, una nueva isla cercana a Banoi. De hecho, *Riptide* arrancará nada más acabar *Dead Island*, cuando el equipo protagonista consigue escapar de la isla...

Aunque poco después el helicóptero donde escapan cae en una isla cercana. Allí las cosas no irán mucho mejor, aunque por el camino conocerán a John Morgan, un nuevo personaje jugable inmune al virus zombi. Habrá climatología variable, vehículos como una barca, más variedad de zombis, un ritmo más ágil, mejoras en el sistema de combate, misiones más variadas... ●

EN POCAS PALABRAS

» JUEGO

PREY 2 SIGUE EN DESARROLLO

Han pasado ya dos años desde que Bethesda anunciara la secuela de este original shooter. Tras los falsos rumores de su cancelación, la compañía ha distribuido algunas nuevas imágenes que muestran lo que nos espera en el planeta Exodus, donde nos ganaremos la vida como cazarecompensas cumpliendo misiones en perspectiva subjetiva y con total libertad, luchando contra los aliens de la peor calaña. ●



» ENTREVISTA

LOS EPISODIOS DE KOJIMA

Preguntado por la posibilidad de que los costes de producción de un videojuego se vuelvan prohibitivos en la próxima generación, Hideo Kojima, el creador de la saga *Metal Gear*, propone abrazar el formato episódico de éxitos como *The Walking Dead*. Su idea sería lanzar un primer capítulo y si gusta, seguir con ello. Y si no, pues nada, abortar la producción. De esa forma se reducirían los costes. ¿Os imagináis un MGS por entregas? ●

» LANZAMIENTO

HOTLINE MIAMI, EN PS3 Y PS VITA

Una de las sensaciones del panorama "Indie" del año pasado llegará esta primavera a PSN con "cross buy" para disfrutarlo en las dos consolas. Se trata de un salvaje juego de acción en el que, bajo una perspectiva aérea y con estética retro, organizaremos verdaderas "masacres pixeladas". ●



» ANUNCIO

NO HABRÁ JOURNEY 2

Normalmente cuando un videojuego tiene éxito sus creadores se plantean lanzar una secuela. Pero este no será el caso de *Journey*. Uno de los GOTY del pasado año no tendrá secuela y esto ha sido confirmado por el mismísimo Shuhei Yoshida. Este "je-fazo" de Sony ha desvelado que en thatgamecompany no quieren hacer una secuela porque *Journey* es "una experiencia única". Y nosotros estamos muy de acuerdo. ●

» ANUNCIO

ROL JAPONÉS PARA VERANO

Namco Bandai anuncia que el juego de rol *Time and Eternity* (*Toki to Towa* en Japón) llegará este verano a las tiendas de nuestro país. Se trata de un juego de rol en tiempo real de NIS en el que, valga la redundancia, podremos retroceder en el tiempo para impedir cierto crimen y, de paso, ayudar a los habitantes del fantástico mundo de Kamza. No sabemos si llegará en castellano... ●



» RUMOR

¿ASSASSIN'S CREED NUEVO?

Assassin's Creed: Rising Phoenix es el título de otra nueva entrega de la saga que, ojo, no tiene por qué ser un juego. Es más probable que sea un nuevo corto de animación, cómic o novela. Pero aún así, estaremos pendientes de lo que diga al respecto Ubisoft en los próximos días. ●

» MERCHANDISING

TIENDA OFICIAL DE BETHESDA

Bethesda pone a la venta en su web oficial distintos productos de merchandising oficial de sus principales franquicias. Si quieres una detallada estatua del dohahkiin o una taza de *Skyrim*, una sudadera o unas zaps de *Fallout* o una camiseta o una mochila de *Dishonored*, visita <http://store.bethsoft.com> y verás. Eso sí, ya os avisamos de que no es barato... ●



» PELÍCULA

¿NUEVA PELI DE TOMB RAIDER?

Pues parece que sí, que el éxito del último juego ha reavivado el interés por hacer una nueva peli de *Tomb Raider* que, por supuesto, sería otro "reinicio" y no contaría con Angelina Jolie en el papel de Lara Croft, que los años no pasan en balde. ●

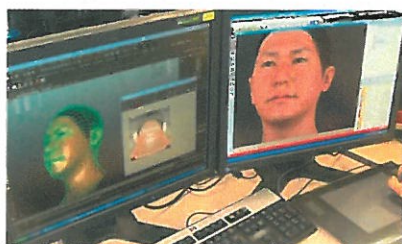
¿QUÉ PASA CON...

... Battlefield 4?

Se rumoreaba que EA podría enseñar algo en el PS Meeting, pero lo cierto es que la compañía lo enseñará por primera vez el 26 de marzo... El mes que viene más.

... con PES 2014?

El mes que viene os contaremos novedades sobre el simulador de fútbol de Konami, pero para ir abriendo boca, el productor de la saga ya ha confirmado que esta edición correrá sobre el nuevo motor gráfico Fox Engine, sobre el que correrá Metal Gear V.



... el BiosShock de Vita?

Aunque se anunció hace dos años, y ahora que Infinite está terminado, Ken Levine, la cabeza visible del estudio responsable, ha afirmado que aún se está negociando, que no está todavía en desarrollo...

... el juego de Respawn?

Tras su marcha de Infinity Ward, Jason West y Vince Zampella, los creadores de Call of Duty formaron el estudio Respawn, que mostrará su primer juego en el E3.

... Batman y los rumores de otro Arkham?

Pues todo parece apuntar a que veremos otro juego del caballero oscuro en 2013, aunque parece ser que no está siendo desarrollado por Rocksteady Studios. Se barajan nombres como Arkham Universe y Arkham Arisen (hay 14 títulos registrados).



SAINTS ROW IV PS3 VOLITION 20 DE AGOSTO

■ Saints Row 4 será el juego más loco de la saga, aunque sea difícil de creer. Se podrá a la venta este verano.

El presi de Estados Unidos será el prota de Saints Row IV

Todos sabemos de sobra que los Saints Row son los sandbox más locos, descacharrantes y surrealistas de cuantas aventuras han pasado por una consola. Pues Saints Row IV llevará estas cualidades al límite. Para empezar, el protagonista será el presidente de Estados Unidos, tendrá increíbles superpoderes y deberá enfrentarse a una invasión alienígena. Ahí es nada. Aunque no penséis que vamos a manejar a Obama. Por cosas de las invasiones alien, el líder de los Saints se convertirá en presidente y superhéroe y deberá utilizar sus superpoderes para repeler a los invasores. Sí, es una readaptación de "Enter the Dominatrix", aquel DLC que iba a salir para Saints Row the Third y que fue cancelado por los problemas de THQ... El caso es que las habilidades del "presi" nos han recordado a Prototype. Podremos correr a toda velocidad, saltar hacia el cielo y planear, lanzar rayos para congelar a personas y vehículos, usar telequinesis para hacer levitar objetos... Por si todo eso fuera poco, dispondremos de vehículos como un robot de combate armado con ametralladoras o un "monster truck" con el que arrasar cuanto se interponga en nuestro camino. Entre las armas, destacarán un utensilio alienígena con el que inflar las cabezas de la gente hasta hacerla explotar o una pistola de "dubstep", que hará que la gente de alrededor se

ponga a bailar. Hasta podremos personalizar las armas: ¿Qué os parecería tener una funda de guitarra como lanzacohetes? ¡Y todo con cooperativo! Parece que Saints Row IV será la entrega más surrealista de la saga, pero también será una de las más divertidas. Incluso podremos encontrar infinidad de guiños a otros videojuegos, como el hecho de que el protagonista sea clavado a Shepard, de Mass Effect. Será el 20 de agosto cuando podamos disfrutar de este festival de humor en el mundo abierto de Steelport. Por suerte también os podemos ofrecer las primeras pantallas y, tranquilos, que el mes que viene ampliaremos todo esto... ■

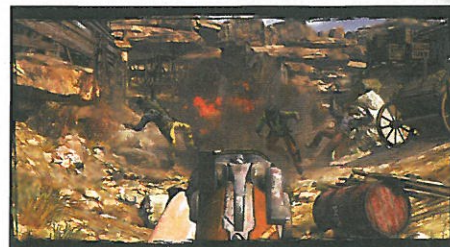


■ El líder de los Saints se convierte en presidente y gracias a sus superpoderes liderará la resistencia contra los aliens. De locos.

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER PS3 UBISOFT SHOOTER SUBJETIVO SIN CONFIRMAR

Un nuevo duelo bajo el sol, en tu PS3

Quitando Red Dead Redemption, PS3 ha dejado pocos westerns de calidad. Call of Juarez lo intentó dos veces, pero los resultados fueron flojos. La cosa va a cambiar con Gunslinger, que volverá a los orígenes de la serie para contarnos una historia de ficción con hechos históricos. En ella encarnaremos a Silas Greaves en una historia de venganza y redención, que nos enfrentará a los pistoleros más rápidos del oeste, como Billy "el niño" o Jesse James. Será un shooter subjetivo, con una cuidada ambientación que recreará el Oeste californiano y donde no faltarán los clásicos duelos, ni cuidados detalles, como un zoom cada vez que tiremos de Colt. Aún no tiene fecha, pero podría tardar: sus creadores, Techland, están rematando ahora Dead Island Riptide. ■



■ En Gunslinger daremos caza a los pistoleros más salvajes de todo el Oeste, como Pat Garrett o Butch Cassidy.

Play
iPrimeros
datos!

Libra tu lucha contra los demonios donde quieras

TOKITODEN | PS VITA | OMEGA FORCE | SIN CONFIRMAR

El estudio responsable de *Dynasty Warriors*, Omega Force, está produciendo un nuevo juego para Vita. En él nos contarán la historia de los Mononofu, una misteriosa casta de guerreros que lucharon contra los demonios desde las sombras. Pero un buen día el cielo se separó de la tierra y los demonios invadieron el mundo. Los Mononofu salieron de sus sombras y combatieron en primera fila, salvando así a la humanidad. Y ahora podremos revivir estas batallas desde el pellejo de un Mononofu novato, que se enfrentará a demonios de todo tipo (con aspecto humano, arácnido, gigantes, pequeños...). Será un juego de acción, pero no al estilo *Dynasty Warriors*, es decir, no ofrecerá combates mogollones ni aporrear botones sin más: los enfrentamientos nos invitarán a ir cortando las extremidades de los demonios, para luego purificar sus heridas y cortar así su fuente de energía. En estos duelos, además, contaremos con armas de combate cuerpo a cuerpo, como una espada, y de largo alcance, como un arco. Aún no sabemos si llegará a España... ◻



■ Cortar extremidades y purificar heridas serán las claves de unos combates muy distintos a otras producciones de Omega Force.



■ Un arco y una espada serán nuestras principales armas para combatir demonios de todo tipo y tamaño, como este arácnido.

HEMOS OÍDO QUE...

... EA podría haber parado *Dead Space 4*.

La saga de terror espacial podría haber sido paralizada por EA tras las bajas ventas de su tercera entrega, que han estado por debajo de las previsiones de la compañía. Espérenos que no sea así...

... *Tomb Raider* ha vendido más de 1 millón en 2 días.

El "reboot" de la saga ha empezado muy fuerte, con más de un millón de copias vendidas en solo 48 horas. Se lo merece.

... *The Walking Dead* llegará en disco en mayo.

Tras funcionar muy bien como episodios descargables en PSN, la primera temporada del juego llegará en blu-ray y con subtítulos en castellano por 30,99 €, y la edición limitada con cómic por 70,99 €.

... el GDC de este año tendrá muchas sorpresas.

Hideo Kojima dará nuevos datos sobre sus nuevas producciones (*Phantom Pain*, *Ground Zeroes*?), Capcom presentará dos juegos nuevos, probablemente se anuncien más títulos y detalles sobre PS4...

... junio va a ser un mes calentito en novedades.

El futurista *Remember Me* llegará el 7 de junio, mientras que el prometedor *Survival* espacial *Lost Planet 3* hará lo propio el 28 de junio. Y tras un breve retraso, *The Last of Us*, llegará finalmente el 14 de junio.



REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50€ » YA A LA VENTA

¡CONSIGUE EL EXCLUSIVO MAPA PÓSTER DE CASTLEVANIA!

En la portada de la revista oficial Nintendo encontraréis *Fire Emblem Awakening*, el nuevo RPG del que todo el mundo habla para 3DS. Y dentro, junto a las esperadas reviews de *Lego City*, *Monster Hunter* y *Luigi's Mansion 2*, un póster gigante con los primeros mapas de *Castlevania*, hechos por sus creadores. ◻



HOBBY CONSOLAS

» 2,99€ » YA A LA VENTA

UN NUEVO ASSASSIN'S CREED PREPARA SU ABORDAJE

No os perdáis el fantástico reportaje que os han preparado contándolo todo sobre el nuevo *Assassin's Creed IV*. Además, descubren las claves de la nueva PS4 y comentan los juegos más esperados: *Gears of War Judgment*, *Tomb Raider*, *God of War Ascension*, *Monster Hunter 3*... Y repasan los Reboots más sonados de los últimos tiempos. ◻

PS4™

EL FUTURO DE PLAYSTATION YA ESTÁ AQUÍ

El pasado 20 de febrero, Sony dio su primer paso hacia lo que será el futuro de PlayStation. Un paso firme en el que mostraron los primeros detalles de su nueva consola, su mando, sus primeros juegos y un montón de datos más. Eso sí, aún queda mucho por desvelar...

Lo que se sabe

De cara a la próxima generación de consolas, Sony no quería que se repitieran los errores del pasado y ha sido la primera en dar el golpe en la mesa y mostrar lo que podemos esperar de la sucesora de PS3. Y el lugar elegido para mostrarlo fue New York, donde citó a los medios más importantes (entre ellos nosotros) para desvelar los primeros datos de su nueva consola. Y decimos primeros datos porque, tal y como los directivos de Sony han confirmado, esto es sólo el principio, aún tienen mucho por mostrar y decir. Por esa razón aún no hay diseño final de la consola, no sabemos cómo será. Lo que sí ha sido desvelado son sus "tripas", lo que irá dentro de la carcasa. Y en esta ocasión, para asegurarse el respaldo de los estudios de desarrollo, Sony ha optado por una arquitec-

tura más "pecera", que facilitará la programación en lugar de ponerles vallas, como algunos se quejaban con PS3. Así, contará con un procesador de 8 núcleos y una tarjeta gráfica de nueva generación de AMD, así como 8 gigas de memoria, con la que prácticamente podrán hacer cualquier cosa que se planteen.

Según Mark Cerny, el diseñador jefe de la arquitectura de PS4, la tarjeta gráfica permitirá tanto ofrecer grandes títulos de lanzamiento como un largo recorrido para que siga sorprendiendo en los años venideros. Es un salto de potencia exponencial (16 veces más que PS3), aunque manteniendo la sencillez de manejo típica de las consolas. De hecho, algunos estudios están ya confirmando que PS4 será mucho

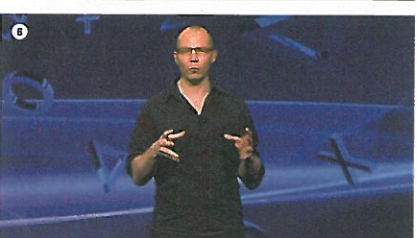
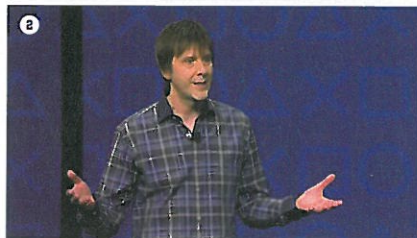
SOBRE EL SISTEMA

- Para jugar no tendremos que estar permanentemente conectados online.
- Aún así el factor "social" va a ser una de las claves del sistema. El botón Share nos permitirá compartir videos/gameplays con nuestros amigos.
- Los amigos de nuestra lista tendrá su "nombre real", no serán simples nicks.
- Tendremos una especie de "muro" que nos permitirá ver de forma rápida las novedades que nuestros amigos hayan compartido.

- No se van a introducir medidas para evitar el uso de juegos de segunda mano o prestados. Sony no quiere romper "las buenas relaciones" con sus usuarios.
- PS4 "observará" a qué juegos y a qué juegan tus amigos y con estos datos te recomendará juegos e incluso descargará algunos de forma automática (suponemos que gratuitos).
- Podremos comenzar a jugar a una descarga sin tener que esperar a que termine de completarse.



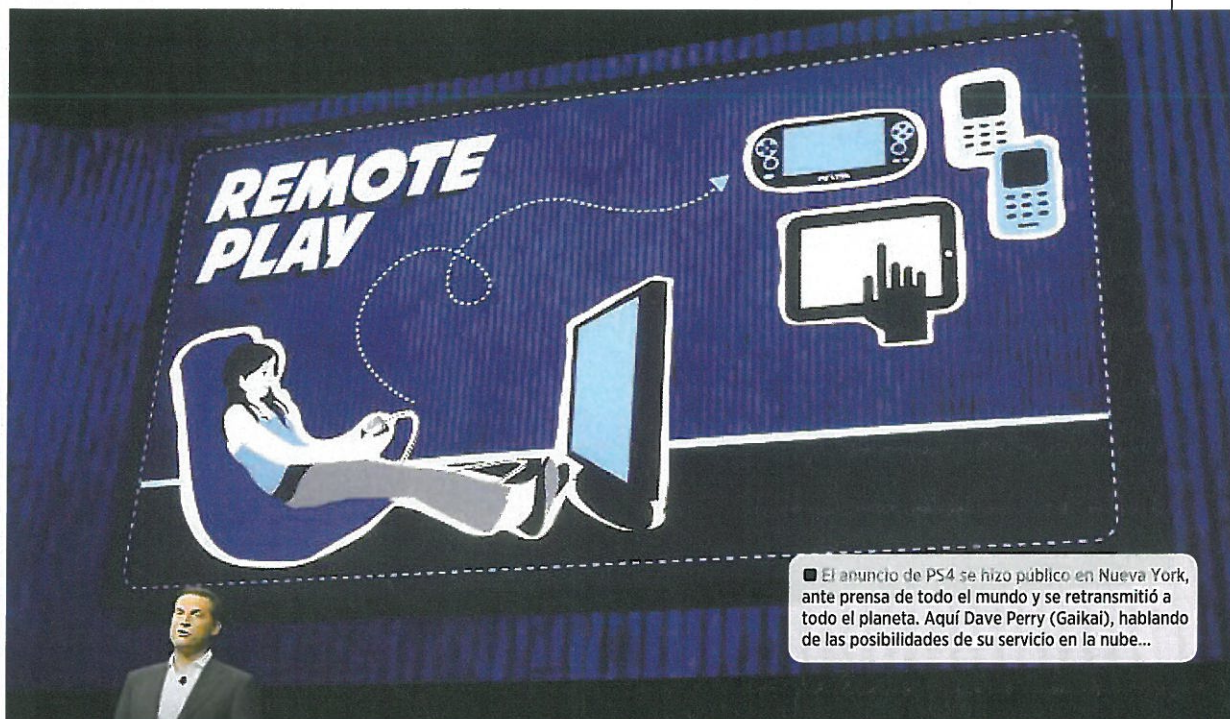
- Ofrecerá modo "suspensión", como las portátiles: deja la consola en "reposo" y al encenderla seguiremos con el juego por dónde lo dejamos.
- Podrá reproducir videos e imágenes en el nuevo formato 4K de alta definición (no es posible para juegos).
- Teléfonos y tabletas serán como una segunda pantalla donde podremos consultar datos, dejar mensajes...
- PS4 incluirá de serie un headset que se conectará a la parte inferior del nuevo Dual Shock 4.



- 1 Yoshinori Ono, el productor de Capcom, fue una de las personalidades que no faltó. Mostró *Deep Down*.
- 2 Mark Cerny, diseñador jefe de la arquitectura de PS4.
- 3 Shinji Hashimoto, director del 1st Production Dept. de Square Enix, anunció un *Final Fantasy* para PS4.
- 4 Yves Guillemot también elogió la potencia de PS4.
- 5 Chris Metzen, diseñador de juego de Blizzard, dio otro golpe de efecto: *Diablo III* llegará a PS4 y PS3.
- 6 Jonathan Blow, el creador de *Braid* y referente de la escena indie, anunció su exclusiva (temporal) para PS4.

SOBRE LA RETROCOMPATIBILIDAD

- No podremos transferir nuestros juegos de PSN y otros datos de PS3 a PS4.
- Los juegos de PS3 en disco no serán compatibles.
- Los Dual Shock 3 tampoco funcionarán con PS4.
- Los mandos Move sí funcionarán en PS4.
- A Sony le gustaría usar el servicio en la nube "Gaikai" para ofrecer vía stream colecciones de juegos de todas las generaciones PlayStation.
- No se sabe si las cámaras PS Eye o EyeToy funcionarían en PS4, ni periféricos como guitarras/baterías.



■ El anuncio de PS4 se hizo público en Nueva York, ante prensa de todo el mundo y se retransmitió a todo el planeta. Aquí Dave Perry (Gaikai), hablando de las posibilidades de su servicio en la nube...

Características técnicas

- **CPU:** x86-64 AMD "Jaguar", 8 núcleos
- **GPU:** siguiente generación de AMD Radeon, capacidad de proceso 1,84 TFLOPS
- **Memoria:** GDDR5 8GB
- **Unidad lectora:** Blu-ray (6X), DVD (8X)
- **Conexiones:** HDMI, multi AV, salida óptica, puertos USB (3.0)
- **Comunicación:** puerto Ethernet, Wi-Fi, Bluetooth 2.1
- **Disco duro:** incluido

más potente que los PCs que veremos en los próximos años. Y las primeras piedras de toque, tal y como podréis ver más adelante en este mismo reportaje, si nos hacen soñar ya con juegos más espectaculares.

PS4 no se centrará solo en la parte técnica, por suerte. También buscará ofrecer una experiencia aún más refinada, con un objetivo principal: que no haya barreras entre el jugador y el juego, todo ello en un contexto de uso que busca la sencillez. Así, PS4 contará con algunas funciones que, a priori, nos parecen magníficas. Por un lado estará la "suspensión", gracias a la cual podremos dejar la consola "apagada" para que, al volver a encenderla, sigamos la partida en el punto exacto donde lo dejamos, sin tener que "arran-

carla" de nuevo. Por otro, Sony ha introducido un chip secundario en la consola que nos permitirá actualizar el software de sistema o de los juegos incluso cuando la consola esté apagada, o en segundo plano si está encendida, para que al jugar no perdamos tiempo. Y siguiendo en esta línea, cuando descarguemos cualquier juego digital del Store tampoco tendremos que esperar a que termine la descarga para empezar a jugar: descargada una parte mínima obligatoria que variará en cada caso, podremos empezar a darle caña. Del mismo modo, tampoco olvidará la parte social de los juegos y, de serie, PS4 nos permitirá estar en contacto con nuestros amigos de muchas más formas. Por un lado, con nuestra lista de amigos podremos usar nuestro nombre real, para ver cuales han sido sus

SOBRE LOS PERIFÉRICOS

- La nueva cámara PS Eye será estereoscópica, es decir, contará con dos lentes para captar nuestra posición en las 3 dimensiones.
- Esta cámara permitirá detectar el nuevo Dual Shock 4 en el espacio gracias a la nueva barra de luz al estilo "Move".
- El Dual Shock 4 tendrá funciones de movimiento, pero no serán tan completas como con un mando Move.
- La barra de luz también contiene cuatro micrófonos, para detectar de forma precisa el origen de una fuente de sonido.

- Este nuevo mando tendrá una zona táctil en la zona central, parecida al touchpad trasero de Vita.
- Los botones Select y Start han sido sustituidos por "Options" y "Share". Se desconocen todas las funciones para cada uno de estos botones.



Nuevo interfaz

De PS3 Sony solo va a mantener la unidad Blu-ray como soporte físico para los juegos. El resto será completamente nuevo, como el interfaz, que dejará a un lado el llamado X-Media Bar y ofrecerá algo distinto. La filosofía que se esconde tras este sistema de menús es muy simple: sencillez y usabilidad. Integrará elementos sociales, al estilo Facebook, para que sepas en todo momento qué hacen los amigos de tu lista (quienes por primera vez podrán ver tu nombre real).

Del mismo modo, y de forma muy clara, podrás consultar tus trofeos y los de tus amigos, ver cuáles de tus videos compartidos han sido los más vistos o incluso los comentarios que te han dejado (y contestarles), gestionar invitaciones a partidas, ítems que has recibido como regalo... Estas imágenes no son las finales, pero sí nos fiamos de anteriores lanzamientos, como PS Vita, podemos apostar a que PS4 casi seguro que irá por esta línea.

■ **Social.** El factor "social" será central en PS4. Así, con cierto estilo Facebook podremos ver un "muro" con los últimos cambios en nuestros contactos (a qué juegan, qué video han compartido...).

■ **Compartir.** Con el botón Share accederemos a opciones como retransmitir nuestra partida o compartir una captura o un video (se grabarán mientras jugamos y podremos cortarlos).

■ **Sencillo.** El sistema de menús o interfaz será muy limpio y sencillo, para que de un vistazo veamos qué hacen nuestros amigos, los juegos o aplicaciones ejecutadas, los objetos que hemos recibido de regalo...

■ **Tu perfil.** Resumirá tus principales "logros" de forma más visual y, por primera vez, te permitirá usar tu nombre auténtico entre tus contactos (a la hora de jugar online con desconocidos seguiremos usando un nick).

■ **Últimas novedades** (al más puro estilo muro de Facebook). Si jugamos online con desconocidos, usaremos nuestro nick. Y, paralelamente, mientras jugamos, la consola usará parte de su hardware para grabar, comprimir y descomprimir video, al que podremos acceder con el botón Share del nuevo Dual Shock 4 para ver los últimos minutos de video que hay grabados en nuestra consola. De forma simple podremos subirlos a redes sociales o compartirlos/retransmitirlos en tiempo real con nuestros amigos vía UStream (y hasta tomar capturas), pudiendo dejar comentarios en los videos de otros jugadores e incluso acceder a ellos desde tabletas y smartphones y continuar comentando allí donde estemos. Y yendo más allá, técnicamente es posible que "cedamos" el control a uno de los espectadores del video para que nos pase una zona que se nos ha atragantado. Y aún hay más: la idea es que PS4 nos "vaya conociendo", que vaya descubriendo nuestros gustos y sugiera los juegos que pueden gustarnos de la tienda (llegará a descargar las

demos por nosotros, para que estén listas al encender la consola). Incluso podremos probar, vía Gaikai, los juegos antes de decidirnos a comprarlos, algo que hasta ahora sólo era posible con las demos... y con los títulos que las tenían, claro. Suena a ciencia ficción, pero eso es lo que busca Sony, ofrecer una experiencia tan directa como asequible para el jugador. El juego remoto a través de PS Vita también será una de las piezas centrales de PS4 y todos los juegos que se lancen para la consola se podrán disfrutar de forma remota en Vita (algo que no se ha explotado con PS3). Lógicamente, cuanto más lejos estemos de PS4, más fácil es que haya latencia o retardo, pero en casa, a través de nuestro router, la experiencia de juego remoto no tendrá este tipo de fallos.

Eso sí, de lo que se anunció el pasado 20 de febrero, no todo nos ha gustado. Ya está confirmado que, de PS3, sólo nos servirán los mandos Move: el resto, desde los juegos en Blu-ray a las descargas de

PSN o los propios Dual Shock 3, no serán compatibles con PS4. Para remediar parte de esto entrará en juego Gaikai, que en el futuro podría permitirnos acceder a una enorme librería de juegos aparecidos en anteriores generaciones de PlayStation (podría ser uno de los nuevos servicios de suscripción que se barajan). También se han eliminado de un plumazo algunas de las dudas que existían sobre la nueva consola y ni hará falta estar conectado permanentemente para poder jugar ni se vetará el uso de juegos de segunda mano (aunque no queda muy claro si es algo que podrían controlar individualmente cada desarrollador). Aún quedan muchas dudas, como el aspecto final de la consola, el precio de los juegos y otras muchas cosas más, pero lo cierto es que PlayStation 4 será una realidad estas mismas navidades, al menos en parte del mundo (en el caso de Europa, puede que algunos países tengan que esperar al primer trimestre de 2014, aunque aún no hay nada confirmado) y que aún queda mucho por desvelar en los próximos meses. ●

Los primeros periféricos

El diseño final de la consola sigue siendo un misterio, pero no así el de sus primeros periféricos: el Dual Shock 4 y una nueva cámara PlayStation. Ambos periféricos son versiones actualizadas de los que conocemos, pero que llevarán un poco más lejos la experiencia de juego...

■ **CÁMARA.** Es estereoscópica, es decir, con 2 cámaras HD que servirán para capturar nuestra posición de forma más precisa en las 3D. Aún no se sabe si vendrá de serie junto a la consola (si que llevará un headset).

■ **BOTÓN "SHARE".** Es una de las grandes novedades. Con él accederemos a nuestros videos grabados (accederemos a los últimos minutos guardados) y podremos compartirlos.

■ **PANEL TÁCTIL.** Esta zona táctil nos permitirá realizar acciones especiales en los juegos. Tendrá un tacto y uso similar al del touchpad trasero de Vita.

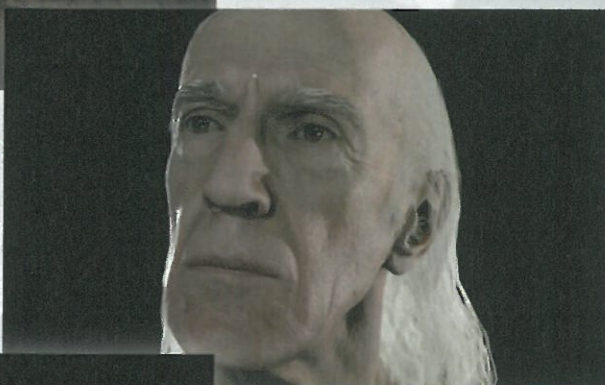
■ **NUOVOS STICKS.** Ofrecerán mayor sensación de precisión, así como superficie cóncava para mejor agarre. Su disposición será como en el DS3.

Las demos técnicas



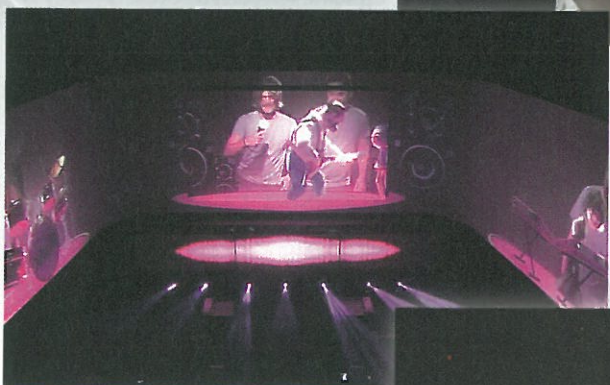
Quantic Dream

David Cage, la cabeza pensante de Quantic Dream (*Heavy Rain*), mostró con este "abuelo" generado en tiempo real y muy, muy detallado, lo que podrían conseguir en el futuro a la hora de crear personajes virtuales.



Unreal Engine 4

Esta cuarta versión del famoso motor gráfico también se dejó ver en forma de demo, en la que se pudieron apreciar mejoras en iluminación o detalles como sistemas de partículas gestionados directamente por la GPU. Puede ser el motor "estándar" de PS4.



Media Molecule

Mostró una herramienta que, junto con un mando Move, les permite moldear en tiempo real todo tipo de figuras y objetos e insertarlos en niveles. ¿Imaginas eso aplicado a *LittleBigPlanet*? También mostraron una especie de *Wii Music* en directo...



Luminous Engine

Square Enix volvió a enseñar su demo *Agni's Philosophy*, que se mostró por primera vez en el E3 de 2012 y que fue realizada en menos de un mes por un reducido grupo (todo es en tiempo real). Además, anunciaron que preparan un *Final Fantasy* para PS4.

Lo que NO se sabe

- **¿El precio?** Algunas cadenas ya la reservan por unos 450 € pero Sony no se ha pronunciado, solo que quiere que tenga un precio "asequible".
- **¿Cómo será la consola?** El diseño final no se ha mostrado. Suponemos que se verá en el E3, pero hoy por hoy no sabe cómo será su aspecto.
- **¿Fecha de lanzamiento?** En Japón y USA saldrá a finales de año. En Europa, puede que algunos países tengan consolas también en 2013, pero otros no. ¿Dónde quedará España?
- **¿Tendrá bloqueo regional o será una abierta como PS3?** ¿Podremos jugar con títulos japoneses y USA? ¿Habrá un Store único o por países?
- **¿Otro tipo de datos?** No se sabe cuántos puertos USB tendrá, la capacidad y el formato del disco duro (SSD, 2,5"...), otros puertos de conexión, botones táctiles o físicos en la consola, etc.
- **¿Que otros usos tendrá el panel táctil del Dual Shock 4?** Aparte de los juegos, ¿funcionará en los menús, el navegador o la edición de vídeo?
- **¿Cómo será el traspaso de las cuentas de PSN a PS4?** ¿Serán nuevas o podremos "migrar" la nuestra a PS4? ¿Se guardarán los trofeos?
- **Si el Remote Play** de los juegos de PS4 en PS Vita se impondrá en todos los lanzamientos, ¿significará la muerte del Cross-buy/Cross-play?
- **¿El botón Share** tendrá más usos aparte de compartir los vídeos?
- **Los desarrolladores podrán fijar el precio** de sus juegos digitales... ¿pero podrán competir con precios como los que hay en Steam y otras plazas digitales o seguirán siendo más altos, como el ejemplo de *Plantas vs Zombies* en Vita?
- **¿Servicios como Home seguirán en PS4** o serán sustituidos por el rumoreado "BigFest"?
- **¿Jugar online seguirá siendo gratis?** ¿o no?
- **¿Qué pasará con las suscripciones Plus** cuando ambas consolas convivan?
- **¿Planea Sony nuevos tipos de suscripción** al estilo Plus para ofrecer acceso a distintos servicios y áreas, como los clásicos de PSone, PS2 y PS3?
- **Los juegos que salgan en PS3 y PS4** (*Assassin's Creed IV*, *Diablo III*...), ¿podrán por ejemplo jugar/competir entre plataformas o serán independientes?



■ **GATILLOS.** Son los botones que más han cambiado, para que tengan más recorrido y sean más "analógicos"...

■ **ERGONOMÍA.** Los asideros del mando han cambiado de forma, son un poco más alargados y con superficie de goma para mejor agarre.

■ **ALTAVOZ.** Dual Shock 4 tendrá un altavoz para reproducir sonidos desde el mando y un jack para conectar un headset.



■ **BOTÓN "OPTIONS".** Dual Shock 4 no tiene ni botón de Start ni Select, por lo que este botón de Options es un misterio. ¿Será como en Android, para acceder a ajustes dentro de cada aplicación/utilidad que ejecutemos en PS4?



■ **BARRA DE LUZ.** Aparte de para diferenciar a los jugadores, esta barra de luz servirá para que la nueva cámara detecte el mando y podamos controlar con movimientos (será más limitado que Move). Y tiene 4 micrófonos...

LOS PRIMEROS



■ *Shadow Fall* nos convertirá en un agente especial que repele los ataques de los Helghast.



PS4 | SONY/GUERRILLA GAMES | SHOOT' EM UP | NAVIDADES 2013

» Killzone Shadow Fall

Algunas de las sagas más importantes de PlayStation estarán listas para acompañar a PS4 en su lanzamiento. Y *Killzone* será una de ellas...

Shadow Fall se situará 30 años después de *Killzone 3* y presentará un enfoque totalmente distinto. Helghast y Vektans conviven ahora en el mismo planeta, pero separados por un inmenso muro. Eso no impide que las hostilidades se sigan produciendo y que las escaramuzas se sucedan de forma esporádica a ambos lados. Nosotros formaremos parte del comando especial Marshall Shadow, los encargados de sofocar estos "fuegos" para que las tensiones no vayan a más. Así, tendremos que realizar todo tipo de misiones a ambos lados del muro, algunas más orientadas a la acción (como repeler ataques),

otras más enfocadas al sigilo. Todo ello con un espectacular despliegue técnico que dará vida a una asombrosa y futurista ciudad. En cuanto a las novedades jugables, pues habrá de todo tipo, desde un modo "cámara lenta" para superar los tiroteos, a nuevas acciones como trepar por el escenario o realizar muertes sigilosas desde alturas. Además, *KSF* también usará uno de los nuevos elementos del Dual Shock 4: los altavoces para retransmitir los mensajes de radio de nuestros compañeros de equipo. Si nada se tuerce, llegará junto con el lanzamiento de PS4 (ya sea en diciembre o en 2014). ○

■ Los Helghast continuarán siendo nuestros enemigos, pero en un contexto distinto.

PS4 | SONY/SUCKER PUNCH | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

» InFamous Second Son

Un nuevo poder conlleva una nueva responsabilidad y así será en *Second Son*, que nos presentará a un nuevo protagonista con nuevas habilidades...

Con las tramas de Cole McGrath en Empire City y New Marais ya cerradas, Sucker Punch ha optado por crear un nuevo "héroe" dentro del universo *InFamous*. Su nombre es Delsin Rowe, un joven de 24 años convencido de que ha nacido para la grandeza, aunque hasta ahora no le ha pasado nada importante en su vida. Todo cambia cuando se convierte en el salvador de los pasajeros de un autobús, hecho que también causará un importante cambio en su vida: puede convertir su cuerpo en humo, e incluso manipularlo y dirigirlo.

El problema es que el Departamento de Protección Unificada no tiene intención de dejar que otro "bio terrorista mutante" campe a sus anchas por la ciudad (que en esta ocasión será una cuidada recreación de Seattle), por lo que Delsin será uno de sus objetivos. Y, como en anteriores *InFamous*, a la hora de jugar tendremos que tomar decisiones que harán que la historia de Delsin evolucione de una manera u otra. Todo ello con un acabado muy, muy superior a lo visto en PS3. Aún no se sabe si será título de lanzamiento o no... ○



JUEGOS DE PS4



PS4 CAPCOM ROL DE ACCIÓN SIN CONFIRMAR

» Deep Down

Yoshinori Ono fue el encargado de presentar el que, para nosotros, ha sido el título más impresionante de cuantos se han mostrado para PS4...

Imagina un cóctel compuesto por *Dark Souls*, *The Elder Scrolls* y *Dragon's Dogma*, agítalo con un bestial apartado técnico fruto del nuevo motor gráfico Panta Rhei y el resultado es *Deep Down* (título provisional), que podría ser un guiño a una posible secuela de *Dragon's Dogma*. Los detalles son muy, muy escasos, pero por lo que se ha podido ver, será un juego de acción (puede que también de rol) de ambientación fantástica-medieval en el que nos medimos a dragones en impresio-

nantes duelos. Lo más destacable es el apartado técnico, en el que tanto criaturas como personajes lucen increíblemente bien. Además, algunos fragmentos de la demo fueron en primera persona (exploración de cavernas, diálogos...) y los momentos de acción en tercera persona. Y cerrando la demo se pudo ver otro elemento: *Deep Down* también usará el factor "social" de PS4 para, por ejemplo, pedir ayuda en un combate a través del interfaz de la consola. ¡Promete! ●



■ *DriveClub* será en primera persona, para admirar el gran acabado de los vehículos.



■ En *DriveClub* trabaja gente que ha pasado por las sagas de velocidad más importantes: *Gran Turismo*, *FI*, *Grid*, *WRC*...

PS4 SONY/EVOLUTION STUDIOS VELOCIDAD SIN CONFIRMAR

» DriveClub

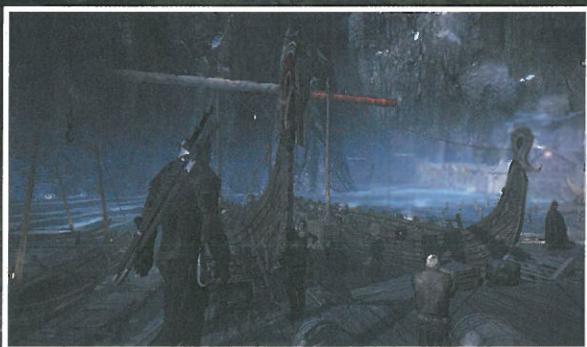
Los creadores de *MotorStorm* aparcen su salvaje arcade de velocidad para apostar por el realismo, el juego social y las carreras en equipo.

La historia de *DriveClub* se remonta a 10 años atrás. Antes de que *MotorStorm* existiera, Evolution estuvo preparando un juego que era un ejercicio de puro amor hacia el mundo del motor. ¿Su premisa? Conducir los coches reales más lujosos del mundo (con la mejor recreación jamás vista) en los escenarios y circuitos más impresionantes, pero con un enfoque orientado a la conducción en equipos, a través de una red que conectara a los amantes del motor. En aquel momento tuvieron que abandonar la idea, porque técnicamente no era posible y el mundo no estaba tan interconectado como ahora. Pero gracias a los últimos cambios tecnológicos y a PS4, han resucitado esta idea y la primera muestra se pudo ver el pasado 20 de febrero. Así, *DriveClub* apostará por la visión en primera persona, para que podamos experimentar de forma más realista las sensaciones de estar dentro de los vehículos (el grado de detalle de recreación es enfermizo), así como la sensación de velocidad. A la hora de jugar, como en otros títulos, iremos acumulando experiencia, subiremos de nivel y podremos unirnos o crear un club al que invitar a otros pilotos. Además, ya sea desde la propia PS4, desde nuestro smartphone o tableta, podremos crear desafíos (elegir coche, pista, momento del día, horario...) y compartírlas online, para que al llegar a casa sólo nos preocupemos de jugar con nuestros compañeros de equipo. Buena pinta sí que tiene... ●

■ *The Witcher 3* será un juego de rol de acción ambientado en un gigantesco mundo abierto.



■ *The Witcher 3* lucirá un espectacular acabado. Sólo en combate, Geralt tendrá más de 100 animaciones distintas, por no hablar de los entornos...



PS4 CD PROJEKT ROL DE ACCIÓN SIN CONFIRMAR

» The Witcher 3 Wild Hunt

Una de las sagas roleras de PC más queridas llegará también a PS4, cargada de novedades como un giro hacia el mundo abierto. Y pinta MUY bien...

La saga *The Witcher* ha tenido una extraña relación con PlayStation. Basada en las novelas del autor polaco Andrzej Sapkowski, sus dos primeras entregas iban a haber aparecido en PS3 pero nunca llegaron a hacerlo. Y nos hemos perdido una gran historia, la de Geralt de Rivia, en un entorno de fantasía con tramas políticas y un convulso mundo dominado por la magia y la espada. Pues bien, parece que por fin vamos a poder disfrutar de esta saga en PS4, con su última entrega, la que cerrará esta trilogía.

A diferencia de sus antecesores, *The Witcher 3* se desarrollará en un mundo abierto que podremos explorar libremente (podremos trepar, algo que antes no era posible) y que será un 20% más grande que el mapeado de *Skyrim* (unos 40 minutos a caballo para recorrerlo de un extremo al otro). Un mundo donde podremos seguir la trama principal o gastar nuestro tiempo con cientos de tareas opcionales, desde recolectar mate-

riales para fabricar nuestras propias pociones y objetos a cazar monstruos o lo que se tercié. De hecho, habrá cientos de misiones: sólo las de la trama principal nos llevarán más de 50 horas y podremos tomar decisiones, como obviar un grupo de tareas "secundarias" que pueden afectar al desarrollo y final de la aventura.

El combate también ha sido revisado y contará con más animaciones (cerca de 100) y un sistema parecido al V.A.T.S. de la saga *Fallout* (podremos apuntar a las partes de los enemigos que queramos atacar). Tampoco faltarán los medios de transporte como caballos o barcas, o variados hechizos...

Lo que es innegable es que el juego, en su actual estado, ya luce muy, muy atractivo, aunque aún está por ver hasta qué punto nos enteraremos de la historia quienes no hayamos jugado a los anteriores. En cualquier caso, para ser uno de los primeros RPG de PS4, apunta muy alto... ●

PS4 SONY ACCIÓN SIN CONFIRMAR

» Knack

El Japan Studio de Sony prepara una idea original, en el que un pequeño robot puede "absorber" objetos para hacerse más grande y combatir amenazas...

Fue el primer juego en salir a la palestra durante la presentación de PS4 (además de usarse para demostrar el juego remoto) y aunque no fue el más impresionante, sí mostró ideas interesantes. Su trama nos presentará a Knack, un robot con la capacidad de adherir a su cuerpo objetos que lo harán crecer de tamaño (e incluso volverse invisible), unas cualidades que necesitará para ayudar al ejército a combatir los Goblins, unas criaturas verdes que serán la principal amenaza de la humanidad en el futuro, que no la única. Algún humano

también intentará aprovechar la guerra contra los Goblins para cambiar las cosas...

Por lo poco que se vio de juego, parece que las mecánicas serán las propias de un beat'em up "yo contra el barrio" (haremos "crecer" a Knack para poder pelear con los Goblins), sin olvidar otros aspectos como la exploración de entornos, el sigilo... Todo ello con un acabado muy "cartoon" y para todos los públicos, que en ocasiones nos ha recordado al acabado y filosofía de Pixar. No aprovecha el "músculo" de PS4, pero tampoco "chirría"... ●





PS4 UBISOFT AVENTURA SIN CONFIRMAR

» Watch Dogs

Fue una de las sensaciones del pasado E3 y ahora se ha confirmado que, aparte de en PS3, también podremos disfrutarlo en todo su esplendor en la "next-gen".

Lo que se vio el año pasado en el E3 no era, ni de lejos, la versión de PS3 del juego. Pero lo que se vio el pasado 20 de febrero, sí es posible en PS4... Y apunta a ser uno de los mejores títulos del catálogo inicial. Por si alguien no lo recuerda, *Watch Dogs* nos presentará un mundo interconectado, en el que unos superordenadores llamados "ctOS" controlan distintos aspectos de la ciudad (desde las luces de los semáforos a las cámaras de seguridad) al tiempo que almacenan todos los datos de los ciudadanos. En este contexto manejaremos a Aiden Pierce, un hacker capaz de colarse en

el sistema con su teléfono móvil y rendir la ciudad a sus pies para cumplir todo tipo de objetivos. Así, podremos detectar potenciales víctimas de crímenes y salvarlas, conseguir acceso a las cuentas corrientes de los personajes y sacar algo de pasta a su salud o frenar un tren para subirnos en un lugar que no sea la parada. Todo en una aventura en mundo abierto que recreará una versión alternativa de Chicago, con mecánicas de juego que irán desde el parkour a la acción en tercera persona con sistemas de cobertura. Y con una FANTÁSTICA puesta en escena... ●

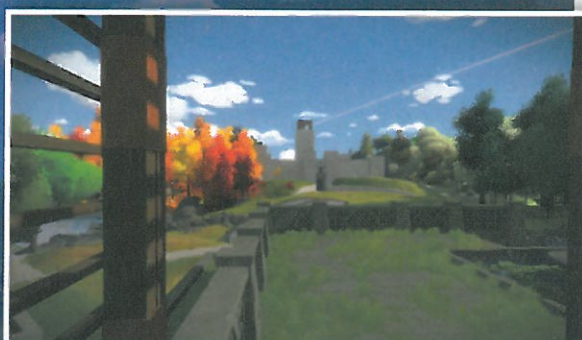


PS4 INDEPENDIENTE PUZZLE SIN CONFIRMAR

» The Witness

Jonathan Blow, el creador del inimitable *Braid*, prepara un nuevo juego de puzzles en un mundo abierto, que llegará a PS4 de forma exclusiva durante algún tiempo...

The Witness no será un mundo enorme en el que perdernos al estilo *GTA*, sino una pequeña isla despoblada que podremos recorrer con libertad, un mundo abierto que ofrecerá una experiencia más "concentrada" en la que a cada paso que demos nos aguardará un nuevo entorno, desafío o puzzle. Todo estará en un sitio por alguna razón, y eso es lo que tendremos que descubrir. Su creador lo define como una "epifanía" a la transición entre dos estados mentales: pasar de no entender algo a comprenderlo, de ver una solución clara a un problema y pensar "cómo no lo pude ver antes". Así, nuestro objetivo será descubrir por qué no hay nadie en la isla, a través de pequeños puzzles basados en paneles, que en



■ *The Witness* (el testigo) será un mundo abierto repleto de puzzles en una isla sin habitantes.

esencia son laberintos en los que tenemos que trazar una línea desde el punto de partida hasta la meta (en el trailer son los únicos que se ven, no se sabe si habrá de otros tipos). Y, según su creador, cada uno de estos puzzles transmitirá una idea, un mensaje...

The Witness tendrá una duración aproximada de unas 25 horas, y ofrecerá diversas ambientaciones en un espacio muy concentrado, desde agrestes parajes a laboratorios y misteriosas salas. Pero ojo, que a pesar del potencial de PS4, el juego no buscará el realismo. Como *Braid*, todas estas localizaciones e incluso los puzzles destilarán un estilo muy colorido, que en cierto modo recuerda a *Minecraft*, otro éxito indie. ●

Otros títulos



» Assassin's Creed IV

Como podéis leer en nuestro reportaje, *ACIV* también tendrá versión para PS4. La campaña será idéntica, pero con mejores gráficos/físicas y opciones como jugar conectados online para beneficiarnos de la comunidad de jugadores (¿para comentar y pedir ayuda, por ejemplo?).



» Destiny

Se trata de lo nuevo de Bungie, los creadores de *Halo*, y será un shooter online en un mundo persistente, que irá cambiando con el tiempo. La acción nos llevará a un apocalíptico futuro, con la humanidad al borde de la extinción tras haber colonizado parte de la galaxia.



» Diablo III

El famoso juego de rol de acción de PC también saldrá en PS4 y PS3, corrigiendo los fallos de la versión PC (no tendremos que estar siempre conectados online) y añadiendo un nuevo interfaz, multijugador local y todas las mejoras que se han incluido en PC vía actualizaciones.



» Final Fantasy

Shinji Hashimoto anunció que Square Enix prepara un nuevo *Final Fantasy*... pero no dijo nada más. ¿Será la esperada noticia de que *Versus XIII* saldrá finalmente en PS4? ¿Algo nuevo? ¿El MMORPG *Final Fantasy XIV*? Habrá que esperar a nuevas citas como el E3 o el TGS.

Crítica "de la razón pura"

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Con PS4 recién anunciada, leía el otro día en una web española que el "déjate sorprender" se había perdido, que se critica sin haber experimentado y que no había medias tintas, que todo era blanco o negro. Ideas relacionadas directamente con la fría reacción de la prensa americana y los encendidos debates que surgieron en las redes sociales tras la presentación de la nueva máquina de Sony. Pues déjeme decirle, querido redactor de esa web, que no puedo estar más en contra.

Primero, porque parece que últimamente, criticar está mal visto. Con criticar, me refiero a argumentar, a exponer las razones por las que algo nos parece bien o mal. Que haya cosas malas nos permite valorar las buenas y viceversa. No todo puede ser blanco, o todo negro y claro que existen tonalidades grises. Pero lo que no entiendo es que, por defecto, todo tenga que ser bueno. Hasta el anuncio de una consola. Las compañías están para ganar dinero y sus producciones, tanto en servicios como en consolas, no siempre están al mismo nivel. Si todo nos parece siempre bien, es que algo está mal...

Salvo los desarrolladores con sus estaciones de trabajo, nadie ha podido experi-

mentar PS4. De hecho, ni siquiera ellos saben cómo será la experiencia final porque lo que tienen es una estación de desarrollo que no se parece en nada al diseño final de la consola. Y el mando es un prototipo. Nadie sabe aún cómo será la experiencia PS4. Sólo se han mostrado una serie de fríos datos (procesador, memoria RAM...), un atisbo de cómo será el interfaz (que recuerda al servicio Onlive de PC), el diseño del mando, algunas imágenes de los primeros juegos... y poco más.

Pero con estos datos objetivos, cualquiera que tenga algo de masa gris funcionando, puede elaborar un juicio, formarse una opinión y criticarlo si le da la gana. Puede tener incluso un palpito, una "emoción" y saber si lo que ha visto le gusta o no. Yo me cuento entre los que están en el segundo grupo, los del "no", pero también entiendo que hasta final de año pueden cambiar muchas cosas. Que lo que se ha visto es sólo la primera piedra de un edificio que aún está por construir. Porque PS4 aún no está "terminada".

¿Y por qué no me ha gustado? Pues por varias razones que puedo argumentar sin haber experimentado aún PS4, sin sacar mi "ego de jugador resabiado", como dicen en esa misma

web. La primera de ellas es que me están vendiendo un PC. Sí. El término PC salió a relucir en varias ocasiones durante la presentación y, aunque el uso no sea el mismo, se ha quedado por el camino uno de los aspectos que más nos hacían soñar a los jugadores de consola. Palabras como Emotion Engine, Graphics Synthesizer o Cell, procesadores y chips gráficos creados ex profeso para la consola de turno y que suponían una barrera diferenciadora respecto al PC. Un "concepto", más que un chip.

Pues bien, ahora las tripas de nuestra consola, van a ser más que nunca como las de un PC. Con lo que eso conlleva, como por ejemplo, que su tarjeta gráfica se quede probablemente obsoleta a los 4 años o que muestre gran parte de su potencial desde el primer día, porque ya le tienen cogido el truco los desarrolladores. A esto se suma otra tendencia y es que, cada vez más jugadores disfrutan de los títulos multiplataforma en PC (son más baratos en las plataformas digitales como Steam, bien o porque son las versiones más "pepineras") y de los exclusivos en consola.

Y aún hay más: no me gusta que, de un plumazo, me digan que todas mis compras digitales de PSN se van a ir al "limbo" antes o después (porque llegará un día en el que PSN sufra un apagón) y que los juegos en disco de PS3 no me van a funcionar en mi nueva consola. Como coleccionista de sistemas no tenía pensado deshacerme de mi PS3 ni de sus juegos, pero todo lo que sea recortar posibilidades, lo veo mal (como vi mal que no todas las PS3 fueran retrocompatibles o que quitaran la posibilidad de instalar Linux).

Y aún no hemos llegado a los juegos. De todo lo que se mostró en la presentación, hubo cosas que me dejaron literalmente helado (¿abrir la puerta de la nueva generación con *Knack* fue acertado?) y otras que me hicieron levantarme de la silla, como *Deep Down* de Capcom. Está claro que PS4 está empezando, pero viendo el nivelón que está mostrando PS3 este año "sentí" que muchos de esos juegos se podían sacar en esta generación. Más feos, puede, pero con una jugabilidad idéntica. Pero insisto, quiero pensar que esto es sólo el principio, que PS4 va a poder llevarnos aún más lejos en lo jugable, emocionarnos con nuevas propuestas... Aunque su primer paso, para mí, no haya sido el más acertado. Quizá en el E3 tenga que tragarme mis palabras. ●

CUALQUIERA QUE TENGA ALGO DE MASA GRIS PUEDE ELABORAR UN JUICIO Y CRITICAR SI LE DA LA GANA.





El futuro de PlayStation

El pasado 20 de febrero Sony consiguió centrar la atención de profesionales y aficionados a los videojuegos de todo mundo con una conferencia en Nueva York titulada "El futuro de PlayStation". En ella presentaron lo que va a ser su nueva máquina de sobremesa (no estuvo de cuerpo presente pero sí "de espíritu") y las líneas maestras que va a seguir la compañía en los próximos años.

A estas alturas no voy a entrar a valorar los aciertos y fallos de la presentación.

Bueno, dejadme que diga que a mí no me parecen tan incomprensibles que Sony no haya presentado "físicamente" la consola. Al fin y al cabo, Microsoft aún no ha movido ficha y hay que reservarse anuncios importantes para que en el futuro puedan seguir atrayendo nuestra atención (además del precio de la consola o de algún que otro as en la manga en forma de juego aún no anunciado de alguno de sus estudios más en forma). Y tampoco me molesta que PS4 sea como un PC encubierto si eso significa que va a facilitar el trabajo a los desarrolladores y a permitirnos disfrutar de juegos como *The Witcher 3: Wild Hunt* o *Cyberpunk 2077* sin que nuestra versión palidezca ante la de un PC coetáneo.

También quiero decir que Knack no es el juego con el que yo os hubiera introducido en "la nueva generación" por mucho que encajara empezar con él porque Mark Cerny, su creador, aprovechara que ya estaba en el escenario hablándonos de la arquitectura de PS4. Y cerrar la presentación con *Diablo III*, un juego que salió en PC en 2012, pues tampoco es que sea muy "next gen" que digamos...

Al hilo de esto, conviene definir lo que entendemos por "nueva generación". Supongo que lo primero que se nos ocurre a todos es un salto gráfico. Y obviamente, en una presentación esto es lo que más luce. El "viejales" que nos presentó David Cage o las bocanadas de fuego del dragón de *Deep Down* nos dejaron con la boca abierta. ¿Pero es esto lo que le pedimos a

la nueva generación? ¿Un salto gráfico? No. O para ser exacto, no sólo eso. Leo vuestros comentarios y muchos me decís que no hay necesidad de una PS4 con la cantidad de juegos que están saliendo en PS3. Y no os falta razón. Aunque algunas franquicias sí denoten ciertos síntomas de agotamiento con sus últimas entregas (como *Dead Space*, *Crysis*, *Gears of War* o *God of War*), este 2013 nos está dejando juegos como *Ni no Kuni*, *Tomb Raider* o *BioShock Infinite* (además de los que quedan: *GTA V*, *The Last of Us*...).

Cuando yo defiendo que éste sí es buen momento para un cambio de generación

no estoy diciendo que hagan falta juegos más potentes técnicamente hablando (que no aportan demasiado con respecto a lo ya visto, como

Estos son puntos a favor de Sony pero, muchos usuarios también pedíamos retrocompatibilidad o que los juegos por los que hemos pagado en el Store de PS3 nos sigan valiendo en PS4. Y Sony no nos ha escuchado. Vale que son dos características que no son decisivas a la hora de valorar si saltas a PS4 o no. Pero retomando el argumento de antes, mejor que estén a que no estén, ¿verdad? Al igual que el bloqueo regional de la consola, una característica que aún no está del todo confirmada, pero que a mí me molestaría que lo impusieran porque me cierra las puertas a la importación.

Pero más allá de "botones Share", retrocompatibilidades y otros aspectos de importancia discutible, lo que sí debe traernos la nueva generación es un cambio en el modelo de nego-

LA "NUEVA GENERACIÓN" DEBE TRAERNOS CAMBIOS TAMBIÉN A NIVELES ESTRUCTURALES. EL MODELO DE NEGOCIO "JUEGOS A 70 EUROS" NO ES SOSTENIBLE.

Killzone: Shadow Fall o *Infamous: Second Son*). Me refiero a la necesidad imperiosa de un cambio estructural a niveles más profundos.

Durante buena parte de la presentación, Andrew House, presidente de Sony, habló de estar al lado de los usuarios y darles lo que quieren. Y como ejemplo de esto nos puso el botón "Share" incorporado en el mando que nos otorgará muchas facilidades para compartir nuestros videos y pantallas. Bien. Es una posibilidad que encantará a los "youtubers" y que en un momento dado puede tener interesantes aplicaciones. Mejor que esté a que no esté. Más importante me parece que en PS4 puedan funcionar los juegos de segunda mano, aunque esta característica no fuera anunciada a bombo y platillo en la presentación sino que lo reveló después Shuhei Yoshida casi en voz baja. O que no nos obliguen a jugar conectados.

cio. Lo de la nube parece impecable. Y el hecho de que Dave Perry haya confirmado que en ella estarán todos los juegos de la historia de PlayStation a mí me entusiasma.

Pero los juegos a 70 euros no es el futuro. Los usuarios de la nueva generación formarán parte de una nueva generación de usuarios que no parece dispuesta a sostener ese modelo mucho tiempo más. Y cuanto antes nos demos cuenta de esto, mucho mejor para todos. Hay que trabajar en ofrecer nuevos modelos: formatos episódicos como *The Walking Dead*, experiencias "free to play" con micropagos voluntarios o juegos más baratos sin el multijugador online y el que lo quiera, que lo pague aparte. Son sólo algunas vías a explorar. Esta industria necesita, en cierto modo, "reinventarse". Y lo veremos en la nueva generación. ○

Daniel Acal
@daniacal





NUEVA MEMORIA: LA ERA DORADA DE LOS PIRATAS

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG™

Con la historia de Connor cerrada en ACIII, los asesinos izan la bandera pirata y se preparan para llevarnos a 1715, a los mares del Caribe, para contarnos una nueva lucha vital contra los templarios. ¿Quieres enrolarte en esta nueva travesía, grumete?

■ **Black Flag** nos llevará a una nueva batalla entre asesinos y templarios, en el Caribe de 1715.



■ **El combate** será más ágil, en especial en los abordajes.

PS3/PS4 UBISOFT AVENTURA 31 DE OCTUBRE

A penas han pasado 4 meses desde el lanzamiento de *Assassin's Creed III* cuando Ubisoft ya ha presentado de manera formal lo que será la siguiente entrega. Como dicen los más críticos, a este ritmo, nos va a llevar más tiempo jugarlos que a ellos hacerlos... Pero lo que es innegable es que, al menos, en esta ocasión volverá a haber cambios importantes. Y es que, como adelanta su propio título, *ACIV: Black Flag*, izará la bandera negra para contarnos una historia en la época dorada de los piratas, más exactamente en las islas del Caribe. Pero no los piratas que estamos acostumbrados a ver en las películas, si no desde un punto

de vista más histórico y realista, que intentará mostrarnos sus orígenes, y cómo intentaron crear uno de los primeros "prototipos" de democracia. Y ese, será el telón de fondo de la lucha contra los Templarios, en la que nosotros tomaremos parte...

El protagonista será Edward Kenway, el padre de Haytham y abuelo de Connor, los protagonistas de *ACIII*. Así pues, "todo queda en casa". Pero lejos de ser un Assassin más, sus creadores lo definen como el protagonista más controvertido de la saga. Su carácter será impetuoso y temerario, y eso marcará las diferencias con los más taimados Ezio, Al-

tair o el propio Connor, sin olvidarnos de la bella Aveline. Este carácter incluso definirá su forma de combatir (con dos espadas y cuatro pistolas) y buscando siempre acabar las batallas lo más rápido posible. Pues bien, la historia de Edward, como la de otros personajes de la saga, también tendrá tintes históricos. Lo conoceremos en sus años mozos, en Bristol, donde recién casado empieza a demostrar ya su alocado carácter y su falta de compromiso... Aunque tiene clara una cosa: alistarse en la flota corsaria y viajar a Jamaica. Para aquellos que no lo sepan, los corsarios, con su patente de corso, podían ejercer la piratería bajo una bandera para



UNA AMBIENTACIÓN DE LO MÁS CINEMATOGRAFICA

Como ha pasado con anteriores entregas, sus creadores están poniendo especial cuidado para recrear la cuidada ficción histórica habitual de la serie. Así, su ambientación caribeña quedará genialmente plasmada, con todo tipo de islotes salvajes, cuevas, grutas y bulliciosas ciudades portuarias con las imprescindibles tabernas. Y, por supuesto, tampoco faltarán otro tipo de escenarios que todos tenemos en mente, desde barcos escorados en las costas a galeones hundidos que, por supuesto, podremos explorar para saquear lo que quede de valor. Y eso por no hablar de los corsarios y piratas reales que vivieron en la época...



■ **Habrà 50 localizaciones**, desde pequeños islotes salvajes a ciudades como Nassau.



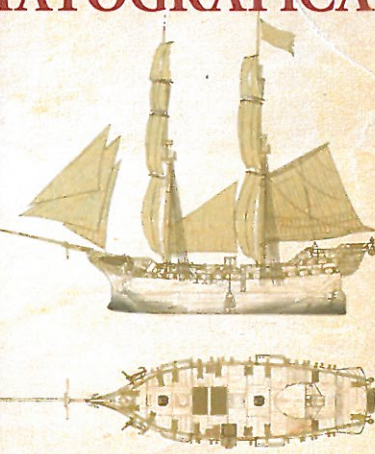
■ **Las ciudades** estarán llenas de vida y contarán con catedrales, tabernas, cuevas...



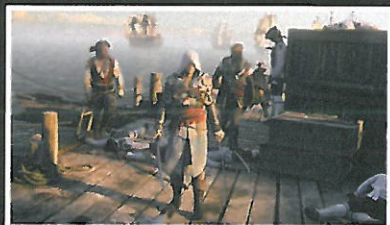
■ **La parte naval del juego** tendrá más peso, y por eso habrá más puertos, como este de Cuba.



■ **Barcos fantasma**, hundidos o escorados en playas también formarán parte del panorama.



■ **El Jackdaw** es el barco de Edward y recreará los navíos de la época con todo lujo de detalle.



■ **ACIV** saldrá en PS4, y tendrá mejoras técnicas y más opciones si jugamos conectados online.



■ Las misiones navales serán un 40% de la trama, aunque también habrá opcionales...



■ **Barbanegra, Rackham** y otros piratas que vivieron en la época aparecerán en el juego.

» saquear y acosar a los enemigos de una nación. Pero todo se tuerce poco después, cuando los principales imperios enfrentados (España, Inglaterra, Francia, Países Bajos...) firman la paz con el tratado de Utrecht, que deja en el dique seco a todos los corsarios y marineros de la zona. Así nació la piratería, hombres que en lugar de volver a su tierra y servir a un rey, optaron por ser libres e intentaron construir un mundo mejor. Y esa es la vida que nos invitará a vivir *Black Flag*, la de un pirata que, por avatares del destino, acabará viéndose involucrado en la lucha entre Templarios y Assassin. Y Edward, entrenado por los Assassins, se convertirá en una pieza clave en esta trama, que girará en torno a la búsqueda de un lugar "especial" que dará una ventaja importante a los Templarios. Evitarlo será nuestra misión... Según los responsables de esta entrega, la parte naval jugará un papel muy importante, hasta el punto de que un 40% de las misiones de la trama se desarrollarán en el agua, cifra que aumenta hasta el 50% si consideramos todo lo opcional (como búsquedas

Un nuevo protagonista, una nueva trama y nuevas mecánicas de juego: pese al poco tiempo transcurrido desde *AC3*, *Black Flag* promete sorprender.

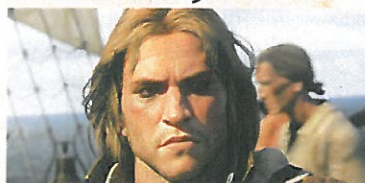
de tesoros hundidos). Muchos quizá estéis pensando "pues vaya coñazo estar la mitad del tiempo en el agua", pero lo cierto es que está todo muy bien pensado: las 3 islas más grandes tendrán sus respectivas ciudades (Havana, Nassau y Kingston) llenas de vida, sin olvidar que habrá más de 50 puntos de interés que podremos visitar. Y eso es el principio...

Al igual que *Red Dead Redemption* y su sistema de misiones opcionales aleatorias, Ubisoft está preparando lo que han llamado el "sistema horizonte": en cualquier momento podremos sacar nuestro catalejo y mirar a nuestro alrededor para encontrar, por regla general, dos o tres tareas opcionales (abordar un barco, socorrer a otros piratas, cazar una ballena, etc.). Seguro que así, las travesías, no se hacen nada pesadas... Pero además, habrá otros

elementos importantes. Tal y como aseguran sus creadores, habrá un segundo personaje principal: el barco de Edward, el Jackdaw. Tan importante será la evolución de Edward como asesino y pirata como la de su barco para encarar desafíos cada vez más grandes. Tendremos que realizar diversas tareas relacionadas con nuestro barco, desde contratar a la tripulación a potenciarlo en un montón de áreas (especialmente armamentísticas, con minas o cañones giratorios) o abastecerlo de munición y equipo. Su manejo, además, será más realista y divertido que el de los barcos vistos en *ACIII*, con más matices que diferenciarán entre embarcaciones de mayor o menor envergadura, si el viento en las velas es favorable o no... Y tranquilos, que los abordajes serán uno de los elementos centrales y en ellos muchas de las mecánicas del juego estarán también disponibles,

EDWARD KENWAY, UN PIRATA... Y ASSASSIN

Según los creadores de *Black Flag*, el protagonista de esta entrega es el más "único" y "conflictivo" de toda la saga. Por un lado estará su temperamental carácter, que se plasmará hasta en su brutal forma de luchar, y por otro, entrará en conflicto su forma de vida (sólo lucha por su causa) con el hecho de formar parte de los Assassin...



■ **PARECIDOS RAZONABLES.** Edward es el padre de Haytham y abuelo de Connor, pero se da un aire a Val Kilmer en sus años mozos.



■ **BRUTAL Y DESPIADADO.** En combate Edward será una máquina de eliminar. Usará dos espadas, cuatro pistolas, dos hojas ocultas...



■ **"LATIN LOVER".** La temática pirata nos dejará ver a un héroe más "humano", que se dará a las mujeres, la bebida y otros placeres terrenales.



■ El sistema "Horizonte" nos permitirá sacar el catalejo y encontrar distintas tareas opcionales, como cazar ballenas.

como el free running para subir por el mástil o abordar las embarcaciones y el combate. En tierra firme las misiones seguirán la tónica de la serie, pero el diseño de los entornos propiciará un elemento que se estaba perdiendo: la vuelta al sigilo. La acción siempre será un recurso más, pero invitará a ser más silenciosos. Tampoco faltarán otros elementos, como la caza o los coleccionables y, como en anteriores AC, en muchos de estos momentos nos codearemos con otros piratas "reales", que existieron en esta época, como Barbanegra, Jack Rackham, B. Hornigold o B. Roberts, aunque no todos serán amigos...

¿Y que pasará en el presente? Pues que Desmond no será el protagonista, eso seguro. Habrá referencias al personaje, pero en su lugar encontraremos algo relacionado con Abstergo Entertainment, la filial centrada en ocio histórico de la que surgió ACIII: Liberation y los modos multijugador de anteriores entregas. Poco más se sabe, salvo que, según sus creadores, será la experiencia Assassin más inmersiva de todas... También están confirmados los modos multijugador, aunque no se han dado detalles

específicos de las novedades. Y, cómo no, también habrá versión para PS4, que se beneficiará de las consabidas mejoras gráficas y en campos como la física, a las que se sumará otro detalle: jugar la campaña individual conectados a Internet nos permitirá beneficiarnos de una gran comunidad (¿será algo como los mensajes de Dark Souls?). A la vista de todos estos detalles, Black Flag puede suponer una ruptura más que interesante con todo lo que hemos visto hasta ahora en la saga. La ambientación caribeña, la temática pirata (habrá cuevas de contrabandistas, batallas navales, saqueos, mujeres de mal vivir, borracheras...), un protagonista con más carácter y un nuevo sistema de misiones dinámicas prometen hacernos vivir una aventura distinta. Y, tranquilos, que aunque un año parece poco tiempo en el ciclo de desarrollo para preparar una aventura de este calibre, lo cierto es que la mitad de los estudios de Ubisoft (Montreal, Quebec, Annecy, Bucarest, Sofía y Budapest) están trabajando en Black Flag. Así que ya sabéis, marineros, a poco que os guste Assassin's Creed y la temática pirata, el 31 de octubre vuestra PS3 os espera en el muelle, lista para zarpar a la aventura. ○

TRES ASPECTOS JUGABLES EN LOS QUE AC4 SERÁ DISTINTO

Black Flag se acaba de presentar y sus responsables sólo han dado las primeras pinceladas generales de lo que ofrecerá el juego, como los abordajes, las tareas opcionales mientras navegamos, la caza, el control mejorado de los navíos o nueva física para recrear el vaivén del océano. Aún queda mucho por desvelar, como el multijugador, pero aún así ya hemos encontrado algunos cambios y novedades que prometen hacer la experiencia distinta.



COMBATE El temerario Edward buscará acabar los combates y los abordajes rápido, para lo que usará una espada en cada mano y cuatro pistolas, siempre listas para la acción...



TESOROS A diferencia de anteriores AC, el mundo submarino aquí será muy rico y ofrecerá tareas como rescatar tesoros de galeones hundidos. Por supuesto, habrá fauna marina...



EL GALEÓN Será como un "segundo" protagonista, al que tendremos que potenciar (con armas y otras mejoras) para poder encarar retos cada vez mayores. Hasta elegiremos la tripulación...



■ Los abordajes serán uno de los elementos clave del juego: veloces combates, free running...



■ Black Flag intentará recuperar la importancia del sigilo, perdida en las últimas entregas de AC.

Cronología y cartografía

Con solo 5 años de vida, la serie *Assassin's Creed* ha sido una de las más prolíficas, con entregas en casi todo sistema conocido, desde PS3 a teléfonos móviles. Y aquí repasamos sus protagonistas, las ciudades por las que ha pasado... Y añadimos unas cuantas que a nosotros nos gustaría ver.

- Las entregas "numeradas"
- Spin Offs
- Lo que nos gustaría ver

Assassins Creed III

Año: 1753-1783 (siglo XVIII)

Protagonista: Connor Kenway

Ciudades/Países: Boston, New York y la "Frontera"

Assassin's Creed III: Liberation

Año: 1765-1777

Protagonista: Aveline

Ciudades/Países: New Orleans

Assassin's Creed IV

Año: 1715 (siglo XVIII)

Protagonista: Edward Kenway

Ciudades/Países: Cuba, Jamaica y Bahamas



Assassin's Creed X: Civil War

Año: 1936 (siglo XX)

Ciudades/Países: Madrid (España)

Por qué nos gustaría: es uno de los capítulos más tristes de nuestra historia, pero también hay de fondo cierto telón religioso aplicable a la guerra con los Templarios... y unos cuantos personajes que molaría "poner a dormir"...

Assassin's Creed: Discovery (DS)

Año: 1490 (siglo XV)

Protagonista: Ezio

Ciudades/Países: España

Assassin's Creed VII: the Greatest Discover

Año: 1492 (siglo XV)

Ciudades: Sudamérica

Por qué nos gustaría: batallas navales, terrenos por descubrir y explorar, indígenas hostiles, colonias... Fue otra etapa bastante cruel y salvaje de la historia, en la que también estuvo muy presente la religión. Sería otro buen escenario...



ALTAIR

Fue el "pionero", el que creó el estilo de los asesinos, trabajar en las sombras y los saltos de fe.

EZIO AUDITORE

Joven noble florentino que se introdujo en los Assassins para vengar el asesinato de su familia.

CONNOR KENWAY

También conocido como Ratonnhaké:ton, fue una pieza clave en la guerra de independencia americana.

AVELINE

La única mujer Assassin que ha sido protagonista hasta ahora. Adinerada y capaz de disfrazarse según el contexto.

EDWARD KENWAY

Abuelo de Connor y con un carácter más explosivo y temerario que el de cualquier otro Assassin de la serie.

de toda la Saga

Assassin's Creed IX: World War I

Año: 1914 (siglo XX)

Ciudades/Países: múltiples

Por qué nos gustaría: es la última gran guerra de la etapa "pre-tecnológica". Caballería, armamento de fuego aún "rudimentario"... Además permitirá visitar diferentes países que aún no han sido explorados.

Assassin's Creed II

Año: 1472 (siglo XV)

Protagonista: Ezio

Ciudades/Países: Florencia, Venecia, Forlì y San Gimignano

Assassin's Creed La Hermandad:

Año: 1499 (siglo XV)

Protagonista: Ezio

Ciudades/Países: Roma

Assassin's Creed Revelations

Año: 1511 (siglo XVI)

Protagonista: Ezio

Ciudades/Países: Constantinopla, Cappadocia y Masyaf

Assassin's Creed

Año: 1187 (siglo XII, durante las Terceras Cruzadas)

Protagonista: Altair

Ciudades/Países: Jerusalem, Acre y Damasco

Assassin's Creed Altair's Chronicles (DS)

Protagonista: Altair

Año: 1190 (siglo XII)

Ciudades/Países: Aleppo (Siria) y Tiro (Líbano)

Assassin's Creed Bloodlines (PSP)

Año: 1190 (siglo XII)

Protagonista: Altair

Ciudades/Países: Limasol y Kyrenia (Chipre)

Assassin's Creed V: Pharaonic Revelations

Año: 2700 A.C.

Ciudades/Países: Egipto

Por qué nos gustaría: es otra época única que pocos juegos han explotado. El encanto de las pirámides, las deidades de la época y los faraones, sin olvidar los desbordamientos del Nilo podrían dejar un juego realmente espectacular. ¿O ese no iba a ser Osiris?

Assassin's Creed VI: Mythology

Año: 400 a.C. (siglo IV A.C.)

Ciudades: Grecia

Por qué nos gustaría: las antiguas guerras helenas, que enfrentaron a distintos pueblos griegos podría ser otro buen caldo de cultivo. Espartanos, mitología... Imagina las posibilidades.



» PARTICIPA

Regalamos

iii 8 juegos Metal Gear Rising Revengeance para PS3
y 2 juegos **firmados por Kojima** + 2 camisetas!!!

iii Descárgate este fondo para tu
móvil y llévate éste genial regalo!!!

Si quieres disfrutar de la última gran
producción de Hideo Kojima, el trepidante
Metal Gear Rising Revengeance, ahora lo
tienes muy fácil: descárgate este fondo para
el móvil y podrás ganar estos fantásticos
premios. ¿Cuántos tienen el juego firmado?

¡DESCÁRGALO YA
EN TU MÓVIL!



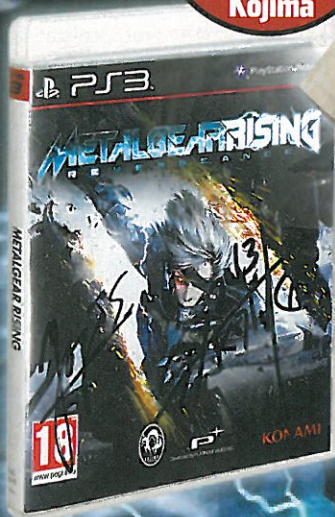
8

Juegos PS3
MG Rising
Revengeance



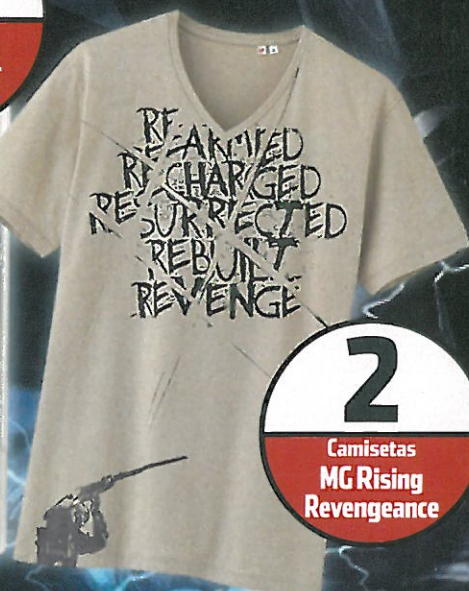
2

MG Rising
firmados por
Kojima



2

Camisetas
MG Rising
Revengeance



» BASES DE PARTICIPACIÓN

Envía un SMS número 27363, poniendo:
konamiplay172 (espacio) datos personales y
descárgate nuestro fondo de pantalla.
Ejemplo: konamiplay172 Alberto Pérez
C/ Torrejón 1 28035 Madrid.

Coste SMS: 1,45€ IVA incl. Axel Springer
España. tel 902 11 13 15. www.axelspringer.es.
Si eres menor de edad necesitas el
consentimiento de tu padre/tutor.

- 1.- De entre los que descarguéis el fondo se elegirán
10 por sorteo. 8 recibirán 1 juego Metal Gear Rising
Revengeance (PS3) y 2 recibirán 1 juego Metal Gear
Rising Revengeance (PS3) firmado por Kojima + 1
camiseta exclusiva.
- 2.- Plazos: del 25 de marzo al 20 de abril de 2013.
- 3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
- 4.- Premios no canjeables por dinero.
- 5.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los
premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo,

entenderemos que el ganador rechaza el premio y
no tendrá derecho a solicitarlo.

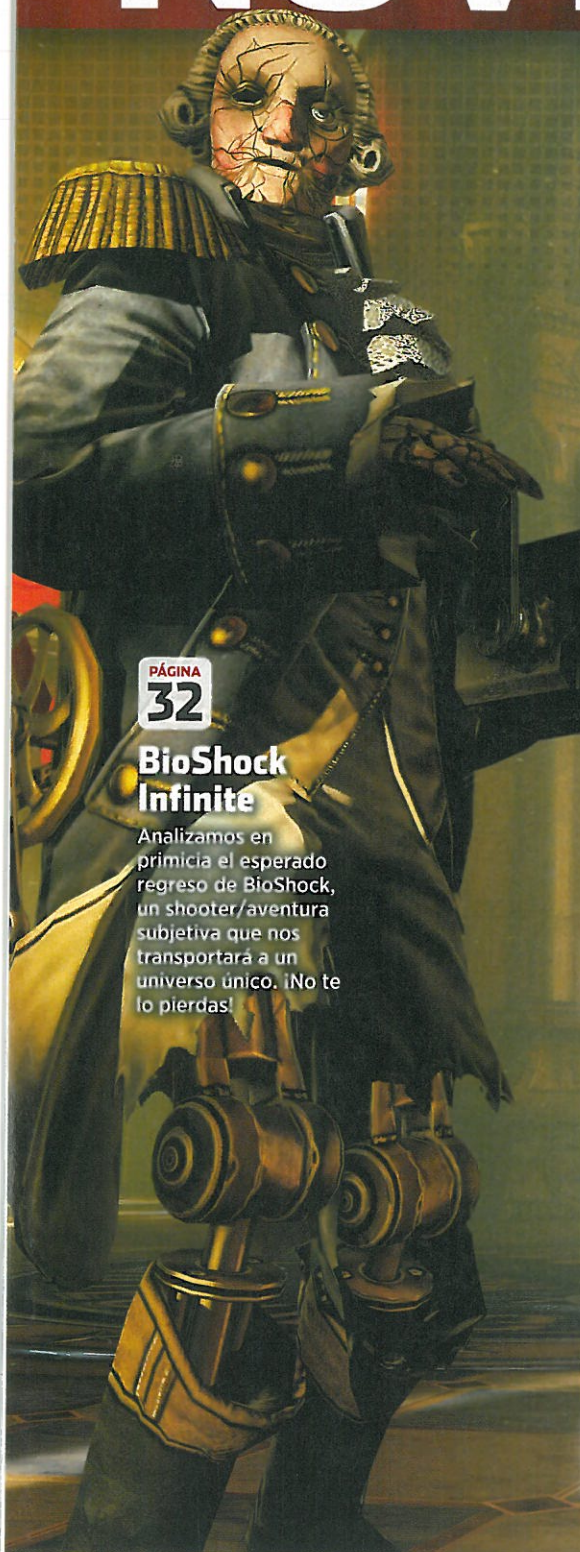
- 6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida
por parte de Correos.
- 7.- Participar implica la aceptación de las bases.
- 8.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto
por los organizadores, Konami y Playmania.
Válido sólo en España.

Política de protección de datos en
www.axelspringer.es/sms-datospersonales.

KONAMI

18 Play
manía

NOVEDADES **Play** manía



PÁGINA
32

BioShock Infinite

Analizamos en primicia el esperado regreso de BioShock, un shooter/aventura subjetiva que nos transportará a un universo único. ¡No te lo pierdas!



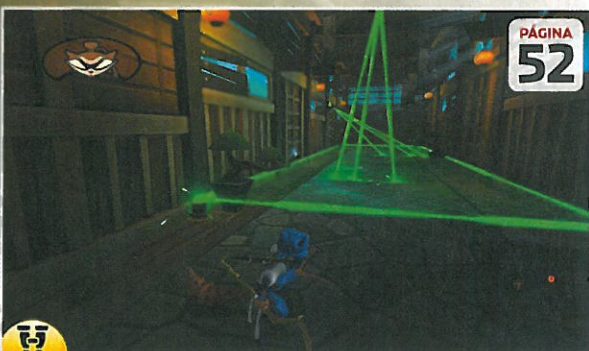
PÁGINA
40

» **God of War Ascension.** Kratos regresa a PS3 con una precuela de su primera aventura, para mostrarnos su lado más humano y el mejor despliegue técnico de la saga. ¡Y con modos online!



PÁGINA
36

» **Tomb Raider.** El esperado regreso de Lara se consolida como una de las mejores aventuras de PS3, manteniendo las bases de la saga pero con un giro hacia la espectacularidad al más puro estilo *Uncharted*.



PÁGINA
52

» **Sly Cooper: Ladrón en el Tiempo.** El mapache ladrón de guante blanco prosigue sus aventuras en PS3 y Vita, dejando uno de los títulos para todos los públicos más variados y amenos.

» ¿QUIÉN QUIERE PS4?

Da igual que se haya anunciado PS4, menudo mesecito deja PS3. De esos para recordar. Empezando por el genial *BioShock Infinite* y su inimitable atmósfera, siguiendo por el no menos colosal reinicio de *Tomb Raider* y continuando con las andanzas de Kratos que, pese a no dejar el mejor GoW, es sobresaliente. Eso para ir abriendo boca, que luego están las aventuras para todos los públicos de Sly (también para Vita), shooters técnicamente vistosos como *Crisis 3*, machacabotones como *Dynasty Warriors 7 Empires*, J-RPG como *Atelier Ayesha* o cacerías de monstruos con *Ragnarok Odyssey* en Vita. Este mes encontrarás algo que te guste SEGURO... ○

PS3

BioShock Infinite	32
Tomb Raider	36
God of War Ascension.....	40
Crisis 3.....	44
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 ...	46
Fist of the North Star 2	48
Dynasty Warriors 7 Empires	49
Sly Cooper: Ladrón en el Tiempo....	52
Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk ...	55
Darkstalkers Resurrection.....	55
Hyper Dimension Neptunia Victory...	55
MLB 13 The Show	55

PS VITA

Ragnarok Odyssey.....	50
Sly Cooper: Ladrón en el Tiempo....	54
Ninja Gaiden Sigma 2 Plus	55
Zero Escape Virtue's Last Reward.....	55

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49

Deficiente.

Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59

Aprobado.

Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69

Bien.

Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79

Notable.

Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89

Notable Alto.

Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94

Sobresaliente.

Una excelente elección que no te defraudará.

95-100

Matrícula de Honor.

Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayMania.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayMania por relación calidad/precio...

PEGI

El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

12 EDAD RECOMENDADA



CONTENIDO DISCRIMINATORIO



DROGAS



SE DICEN PALABROTAS



SEXO



JUEGO DE TERROR



CONTENIDO VIOLENTO



ENSEÑA A JUGAR



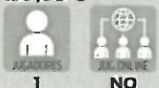
PEGI ONLINE

EDAD JUEGO EN RED



18

Género: **SHOOT'EM UP**
 Desarrollador: **IRRATIONAL GAMES**
 Editor: **2K GAMES**
 Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
 Precio: **65,95 €**
 Precio Songbird Edition: **139,95 €**



CASTELLANO CASTELLANO



www.bioshockinfinite.com



■ *BioShock Infinite* es un shooter subjetivo firmado por Ken Levine, autor del *BioShock* original. Y se nota porque es tan "especial" como aquí.



TOCANDO EL CIELO DE LOS SHOOTERS

BioShock Infinite

"Tráenos a la chica y pagarás tu deuda". Así arranca una aventura en forma de shooter subjetivo ambientada en una ciudad que flota en los cielos.

En 1912, un detective en horas bajas llamado Booker DeWitt recibe un encargo muy particular. Unos misteriosos acreedores le exigen que rescate a una muchacha llamada Elizabeth. "Tráenos a la chica y pagarás tu deuda", le dicen. Sin saber muchos más detalles de la misión, Booker se desplaza hasta el estado de Maine, al noreste de Estados Unidos. Allí, en un solitario faro, arranca *BioShock Infinite*. Un shooter subjetivo muy especial que recoge la esencia del *BioShock* original en muchísimos sentidos, des-

de patrones jugables hasta una trama llena de giros y sorpresas. No en vano su director es Ken Levine, creador de otras obras maestras del género como *System Shock 2* (en PC) o el ya mencionado *BioShock*.

Si en las dos entregas previas nos sumergíamos en Rapture, una ciudad submarina oculta en algún lugar del Atlántico, en *BioShock Infinite* haremos justo lo contrario. Columbia, la urbe que alberga el juego, es una ciudad flotante en lo más alto

de los cielos por la que nos moveremos usando dirigibles, barcas o aerocarriles. Columbia está dominada por el padre Comstock, una figura obsesionada con la pureza y cada vez más distanciada de "la Sodoma de abajo" (es decir, del mundo tal y como lo conocemos nosotros). Sirviéndose de la iconografía de los Padres de la Patria norteamericana,



>> ASÍ SOBREVIVIMOS EN LAS ALTURAS DE COLUMBIA



1 TRAMA. "Tráenos a la chica y pagarás tu deuda". Si no quieres acabar como este pobre desgraciado, no les decepciones. La ambientación es brutal.

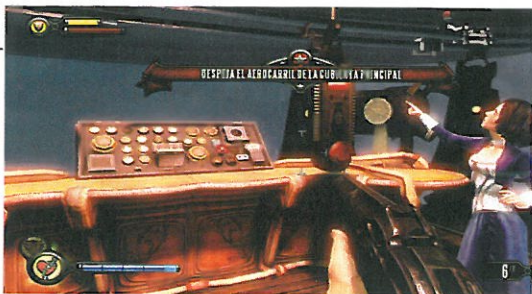


2 ACCIÓN SUBJETIVA. Los combates están llenos de alternativas. En la mano derecha llevaremos armas como ametralladora, escopeta, fusil...

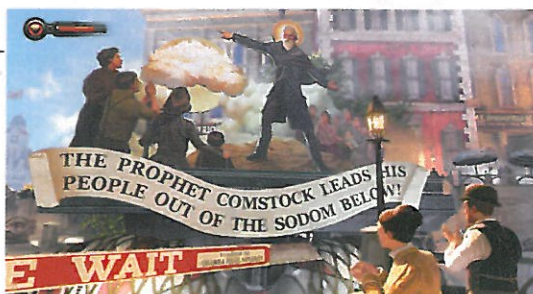


3 VIGORIZANTES. Y en la mano izquierda llevamos "vigorizantes", que nos permiten realizar asombrosos ataques. *BioShock* en estado puro.

■ Booker DeWitt es un veterano de guerra reconvertido a detective que se interna en Columbia para rescatar a Elizabeth.



■ Nuestro cometido será rescatar a una chica cautiva en la ciudad de Columbia. La trama está llena de sorpresas que no os vamos a desvelar.



■ La ciudad de Columbia flota sobre el estado de Maine (EE.UU.) y está dominada por el padre Comstock, una figura obsesionada con la pureza.



■ Para desplazarnos por la ciudad usaremos dirigibles y aerocarriles gracias a nuestro gancho "skyhook".



Por su trama y muchas de sus mecánicas jugables BioShock Infinite es un legítimo heredero del original.

ha creado una sociedad fuertemente dividida en la que las minorías étnicas están cada vez más desplazadas. Para defender los intereses de estas minorías se crea Vox Populi, un grupo armado que va a iniciar una especie de guerra civil contra el poder establecido. Y nosotros, claro, estaremos en medio. Sin olvidar que nuestra misión principal es rescatar a Elizabeth, a la que Comstock mantiene cautiva en una torre custodiada por un enorme pajarico mecánico llamado Songbird.

Los que hayáis jugado al primer *BioShock* ya habréis notado los primeros paralelismos. Pero hay muchos más...

Además de todo tipo de armas en la mano derecha (pistola, escopeta, rifle, ametralladora, cañón...), con la izquierda podremos usar 8 tipos de vigorizadores (que funcionan como los plásmidos del *BioShock* original pero en vez de ADAM, necesitan sales para funcionar). Son tan parecidos que hay uno de fuego, otro eléctrico (menos devastador que en el primero); otro que hace levitar enemigos (aunque aquí más a lo bes-

» VIGORIZADORES: MÁS QUE PLÁSMIDOS

Los plásmidos de los primeros *BioShock* aquí son sustituidos por los vigorizadores, que funcionan de forma parecida.



8 TIPOS. En total hay 8 tipos: eléctrico, de fuego, lanzar bandadas de cuervos... Todos tienen una variante en plan trampa.



MUY ÚTILES. Posesión vuelve aliado a un enemigo (hombre o máquina). Y nos evita el pirateo de los *BioShock* originales.



MEJORAS. Los vigorizadores necesitan sales para funcionar. Y todos pueden mejorarse en las máquinas expendedoras.

tia); otro que nos permite invocar una bandada de cuervos (en el primero era un enjambre de abejas); otro que nos permite poseer enemigos y torretas (en el primero sólo funcionaba en Big Daddy)... Todos ellos tienen una variante en forma de trampa y podremos mejorarlos gastando las Águilas de Plata en las máquinas expendedoras (sí, también las hay). Completan el "repertorio" de recursos en combate un escudo que soportará unos cuantos impactos antes de que nuestra barra de vida vaya menguando y el llamado "skyhook", un gancho que nos permitirá, además »



■ La trama es lineal, como en todos los *BioShock*. Pero tranquilos que la duración está por encima de la media del género.



■ *BioShock Infinite* es compatible con PS Move. Y no tiene ningún tipo de multijugador online ni lo echamos en falta.



■ Llevamos un escudo que se rellena con el tiempo y que aguanta algunos envites antes de que nuestra salud vaya menguando.



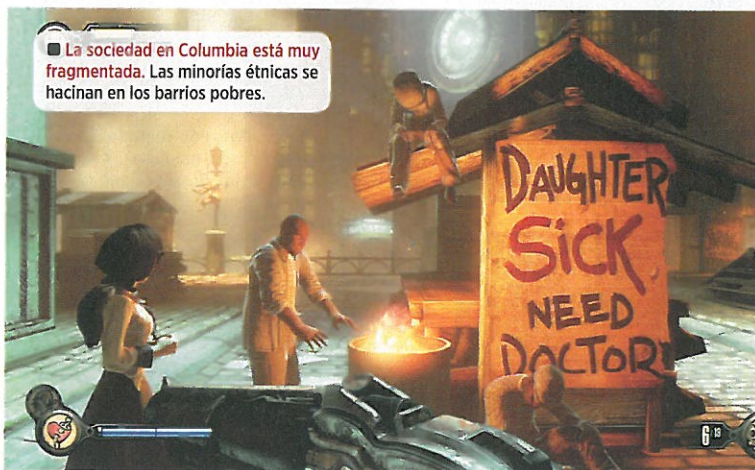
■ No hay que preocuparse por Elizabeth en los combates. Bastante tendremos con evitar que los Handyman nos machaquen.



■ En muchos momentos nos sentiremos "pequeños" ante la magnificencia de Dios y del padre Comstock.



■ Al acabar el juego desbloqueamos el Modo 1999, un nuevo modo de dificultad sólo para los más hábiles.



■ La sociedad en Columbia está muy fragmentada. Las minorías étnicas se hacían en los barrios pobres.



■ Uno de los enemigos más originales es una especie de "hombre-ataúd" protegido por cuervos. Es brutal.

La ambientación es una de sus grandes virtudes de *Infinite*. La obsesión por el detalle roza lo enfermizo.

» de engancharnos a los aerocarritos, dar golpes cuerpo a cuerpo. Y también podremos llevar 4 tipos de equipo (sombrero, pantalón...) que nos concederán algunas ventajas extra. Combinar todos estos factores a nuestro antojo con un ágil interfaz hace que los combates resulten variados y muy divertidos. Y no nos olvidamos

de Elizabeth, que nos acompaña durante gran parte del juego y que, lejos de ser un estorbo, nos ayudará (y mucho) en los tiroteos.

Además de lanzarnos munición, botiquines y sales en pleno combate, Elizabeth pondrá de nuestra parte su "capacidad especial". La chica es capaz de abrir "desgarros", portales espacio-temporales que nos otorgan distintas ventajas en los combates, como cobertura, armas y botiquines, ametralladoras de posición... Lo malo es que no puede ele-

girlos (nos los encontramos ya establecidos) y que sólo los podemos usarlos de uno en uno. Pero es otro recurso que añade más posibilidades si cabe a los tiroteos.

En cuanto al desarrollo, la aventura principal es lineal, como en los anteriores *BioShock*, aunque en éste tendremos más tareas opcionales que nos reportarán distintas recompensas y, sobre todo, conocer más a fondo la historia de Columbia y a sus principales habitantes (a través de voxáfonos, cintas de audio como en los anteriores *BioShock*). Porque la

>> **ELIZABETH: ¿NUESTRA COMPAÑERA MUY A SU PESAR?**

Elizabeth nos acompaña en gran parte del juego y juzgará nuestras acciones. No vamos a reventarnos más. Tan sólo diremos que en los combates no sólo no hay que escoltarla, sino que nos prestará ayuda. Y abrirá puertas usando ganzúas.



¿QUIÉN ES? Poco sabemos de la chica que tenemos que rescatar, ni cuáles son sus intenciones reales...



AYUDAS. Si la cosa se pone fea, nos lanzará sales, munición y botiquines. No hay que protegerla, se cubre sola.



DESGARROS. Puede abrir portales espacio-temporales que nos otorgarán distintas ventajas en los tiroteos.





■ Durante el desarrollo tendremos que tomar algunas decisiones que afectarán levemente al devenir de la trama. Sólo hay un final.



■ Además de para engancharnos a los aerocarriles, el "skyhook" sirve también para golpear a los enemigos en el cuerpo a cuerpo.



■ Así se las gasta Songbird, el pajarro mecánico que vigila a Elizabeth. Haréis bien en temerle...



El apartado técnico es soberbio, con sobrecogedores escenarios y un excelente doblaje al castellano.

exploración de todos los rincones de la urbe recreándonos en sus múltiples detalles es el complemento perfecto para una trama llena de giros y sorpresas (que no os vamos a desvelar), pero cuyo final (sólo tiene uno) os va a dejar ojipáticos... Además, durante la aventura tendremos que tomar algunas decisiones que afectarán levemente al devenir de la trama. La ambientación, amparada en un

gran apartado técnico, es otra de sus grandes virtudes. Si las opresivas estancias "art déco" de Rapture os fliparon, esperad a ver los barrios y edificios flotantes de Columbia.

Muchos de sus escenarios son realmente sobrecogedores y logran hacernos sentir "pequeños" (las estatuas, por ejemplo, tiene un tamaño colosal). No nos sentíamos así

desde *Shadow of the Colossus*... *BioShock Infinite* sólo tiene un problema (y no, no es la ausencia del multijugador): que tiene que luchar contra sí mismo. Mientras jugamos, resulta inevitable compararlo con el original. Y el primer *BioShock* es uno de los grandes de esta generación... ¿Aguanta *Infinite* esta comparación? Sí. No sorprende tanto como aquél, pero está todo tan cuidado y tan bien diseñado y sus combates son tan divertidos gracias a sus múltiples opciones que es imposible resistirse a descubrir los misterios que encierra. ○



■ En el desarrollo podremos realizar misiones opcionales y explorar lugares que no son obligatorios para completar la historia principal.



■ Muchos enemigos tienen puntos débiles: los Patriotas lo tienen en su espalda, los demoledores Handyman en su pecho...

ENEMIGOS CON UN DISEÑO SUBLIME

Aquí no hay Big Daddy ni Little Sisters, pero el elenco de enemigos es más variado y original y lucen un gran diseño.



PATRIOTAS. Con la careta de George Washington y una "impaciente" en ristre, son realmente duros. Se pueden "poseer".



BOYS OF SILENCE. Más vale que no te detecten, porque de lo contrario lanzarán a sus huestes contra ti y lo pasarás mal...



HANDYMAN. Sus embestidas brutales recuerdan a los Big Daddy, pero aprenderás a esquivarlas. Y recuerda: apunta al pecho.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Sorprendente trama, gran ambientación, combates divertidos, amor por el detalle...

» LO PEOR

↓ No puedes evitar compararlo con el original. Y las comparaciones son odiosas.



94	» GRÁFICOS Desde el punto de vista artístico es brutal. Expone el Unreal Engine.
95	» SONIDO Grandiosa BSO y doblaje al castellano en la línea de los anteriores.
96	» DIVERSIÓN Combates llenos de opciones, trama absorbente... No podrás parar.
91	» DURACIÓN Superior a la media del género. Y querrás repetir para verlo todo.
NOTA 95	BioShock Infinite es más que un shooter subjetivo. Como el original, es una experiencia que nadie debería perderse.



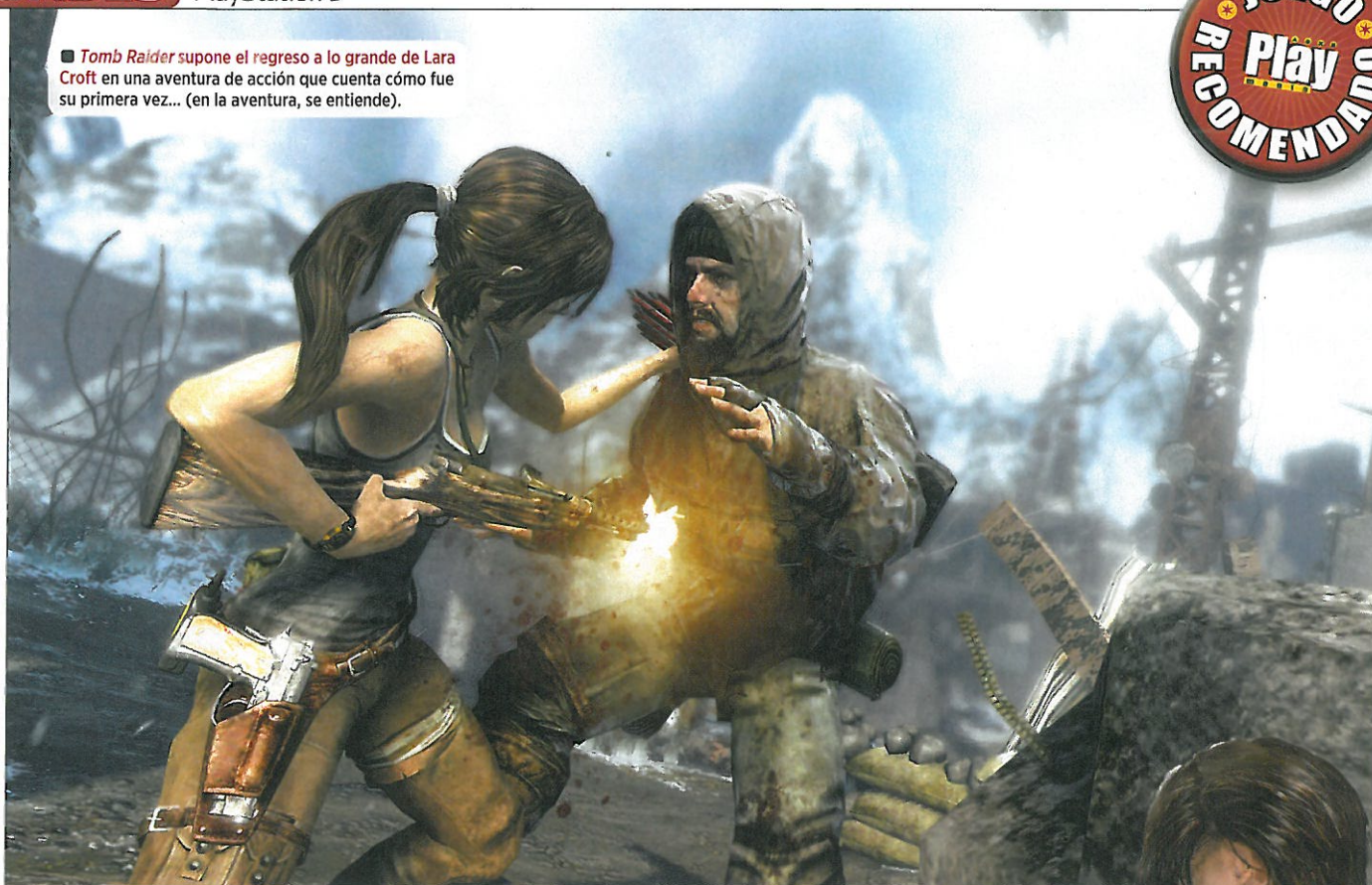
18

Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
CRYSTAL DYNAMICS
Editor:
EIDOS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
64,94 €
Precio Ed. Coleccionista:
99,95 €



www.tombraider.com

■ *Tomb Raider* supone el regreso a lo grande de Lara Croft en una aventura de acción que cuenta cómo fue su primera vez... (en la aventura, se entiende).



DESCUBRE LOS ORÍGENES DE UNA AVENTURERA MÍTICA

Tomb Raider

Todos la conocemos en su faceta de intrépida exploradora, pero... ¿cómo se forjó el carácter de Lara Croft? Descúbrelo en esta sorprendente aventura.

Parece que las compañías han encontrado una alternativa para el "secuelismo" que nos invade a estas alturas de la generación. Se trata de los "reinicios", grandes franquicias que, tras ofrecer síntomas de agotamiento en sus últimas entregas, optan por hacer "borrón y cuenta nueva" revisando muchos de sus pilares básicos. Aunque no es garantía de éxito (ahí está *Prince of Persia*), últimamente llevamos una buena racha de "reboots". Lo comprobamos hace dos meses con el nuevo *DmC: Devil*

May Cry y lo volvemos a ver ahora con *Tomb Raider*. Porque este regreso de Lara no sólo nos cuenta los orígenes de este personaje, también en cierto modo se "renueva", incorporando todas esas mecánicas que triunfan en las aventuras de acción más populares, pero sin renunciar a la idiosincrasia propia de la serie.

Firmada por la escritora y guionista Rhianna Pratchett, *Tomb Raider* nos presenta a una joven e inexperta Lara Croft. Mucho antes de

la intrépida saqueadora de tumbas, existió una veinteañera apasionada por la arqueología que, sin ninguna experiencia pero llena de ilusión se enroló en una expedición tras las huellas de una mítica deidad japonesa. Pero su barco, el *Endurance*, naufragó debido a una brutal tormenta desatada en pleno Triángulo del Dragón, y Lara y un reducido grupo de supervivientes darán con sus huesos en Yamatai, una misteriosa isla en la zona oriental del archipiélago nipón. Pronto descubrirán que algo

» UN DESARROLLO CLÁSICO CON GUIÑOS A NATHAN DRAKE



1 ACCIÓN. Es muy *Uncharted* en este sentido, aunque con elementos propios (arco) y un sistema de coberturas no tan claro ni predefinido.

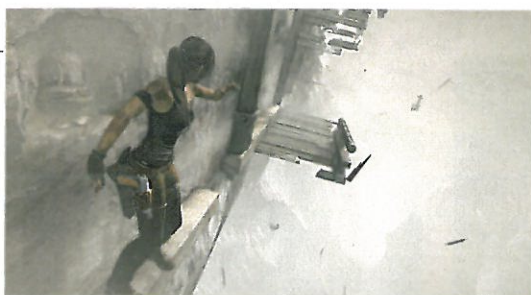


2 PLATAFORMAS. Lara sigue en forma, aunque ahora con muchas secuencias "guionizadas" en las que Lara dará trompazos "a lo Drake".



3 PUZZLES. Mejor integrados, mucho más inspirados y sin tanta pista obvia como en los *Uncharted*, los puzzles son de lo mejor del juego.

■ En esta aventura asistiremos al bautismo de fuego de Lara. De niña a mujer... de armas tomar.



■ **Tras naufragar su barco**, Lara y unos pocos supervivientes se quedan atrapados en la isla de Yamatai. Un lugar que está... ¿maldito?



■ **La aventura es lineal**. No es un "sandbox", aunque podremos volver atrás casi siempre para terminar tareas que tengamos pendientes.



■ **En el enfoque de la acción es muy "a lo Uncharted"**, aunque el sistema de coberturas de Tomb Raider es más... "manual".



Tomb Raider es aventura en estado puro. Incorpora las mecánicas de los éxitos del género en PS3 pero sin renunciar a su esencia.

raro pasa en la isla y, sobre todo, que no están solos. Las extrañas tormentas y un misterioso culto de adoradores de la Diosa del Sol les van a dar una "bienvenida" que no olvidarán jamás. Así pues, Lara va tener que aprender a sobrevivir sobre la marcha en un entorno hostil lleno de peligros. Un entorno que no es un gran escenario abierto. La aventura es lineal, aunque en casi todo momento podemos volver atrás para terminar búsquedas opcionales que en su momento no hayamos concluido y alcanzar nuevas zonas a las que en un primer momento no podíamos acceder porque no

teníamos la habilidad o mejora requerida. Y es que en este *TR* Lara aprende habilidades gracias a la experiencia y puede mejorar sus armas con los "restos" que encuentre por el camino.

Empezaremos la aventura prácticamente "con lo puesto". Menos mal que pronto encontraremos un arco, que a la postre se convertirá en uno de nuestros mejores aliados. Con él aprenderemos a cazar y, más adelante, a eliminar a enemigos a distancia de forma silenciosa. Para los tiroteos podremos usar pistola, rifle o escopeta. Y es que en este *Tomb Rai-*

» LARA MEJORA CON LA EXPERIENCIA

A medida que avancemos Lara irá obteniendo experiencia para ganar habilidades y podrá mejorar armas y objetos.



LUGARES INACCESIBLES. No podemos acceder a ciertas zonas hasta no tener las habilidades y objetos adecuados para ello.



ARMAS. Cogiendo piezas y "restos" podremos mejorar armas: mejor cadencia de tiro, más daño, más munición...



LARA SE VA CURTIENDO. Con la experiencia Lara ganará habilidades de supervivencia, se volverá más mortífera...



■ **Las zonas más altas de la isla están nevadas.** Menos mal que Lara no tiene vértigo y no es friolera (va en tirantes).



■ **No hay muchos, pero los puzzles son lo mejor del juego.** No son muy difíciles si observas el entorno y tienes las herramientas.



■ **Los saltos al límite siguen siendo una constante.** Lara se agarra de forma automática, aunque a veces hay que pulsar el cuadrado.



■ El apartado gráfico de *Tomb Raider* es espectacular. Mención especial para el fuego y los efectos de iluminación.



■ Playas, ruinas, zonas boscosas, cuevas, templos... A pesar de ser una isla, ofrece escenarios variados.



■ La supervivencia se queda en anécdota. Lara se cura automáticamente y no hay que cazar para comer.



■ Además del arco, Lara puede empuñar una escopeta, una pistola y un rifle. Todas son mejorables.



■ Los lobos son los únicos animales hostiles. Podemos cazar gamos, liebres, gaviotas... Pero sólo darán experiencia.

Salto, combates y puzzles siguen siendo los pilares de este *Tomb Raider*, pero con un enfoque muy *Uncharted*.

» arios de las situaciones más extremas (derrumbamientos, cataratas, rescates "in extremis"...), con "quicktime events" incluidos y espectaculares secuencias cinemáticas que suelen terminar con un buen "piñazo" de nuestra protagonista. Para no perderlos podemos activar nuestro "instinto de supervivencia", que nos indicará la dirección a seguir y los objetos del entorno con los que podemos inte-

ractuar. No te perderás por la isla, aunque encontrar todas las reliquias y coleccionables escondidos por los lugares más recónditos no es fácil...

Exploración, combates, saltos...

Sólo nos faltan los puzzles para tocar todos los pilares básicos de lo que debe ser un *Tomb Raider*. Y los diseñadores de Crystal Dynamics han estado especialmente inspirados en este aspecto, logrando unos puzzles perfectamente integrados en la acción (sin pistas absurdas) y que suelen tener que ver con la física más

que el clásico juego de palancas o colocar un objeto en su lugar. Originales y con un toque a lo *Half-Life*, los puzzles de *Tomb Raider* son la guinda de un desarrollo variado, muy divertido y que te atrapa prácticamente desde la primera partida. Además, su duración ronda las 10-12 horas dependiendo de lo que te quieras entretener en la historia y en la 7 tumbas opcionales que la isla ofrece. Eso sí, si quieres completarlo al 100% realizando todas las búsquedas y consiguiendo todos los desafíos alternativos, te llevará algo más.

>> EL ARCO ES EL MEJOR AMIGO DEL SUPERVIVIENTE

El arco es el arma "de moda" en los videojuegos. Pero a diferencia del amigo Prophet en *Crysis 3*, Lara le saca partido mas allá de usarlo para causar bajas silenciosas a distancia. Con él, Lara puede "crear puentes" y mover objetos pesados.



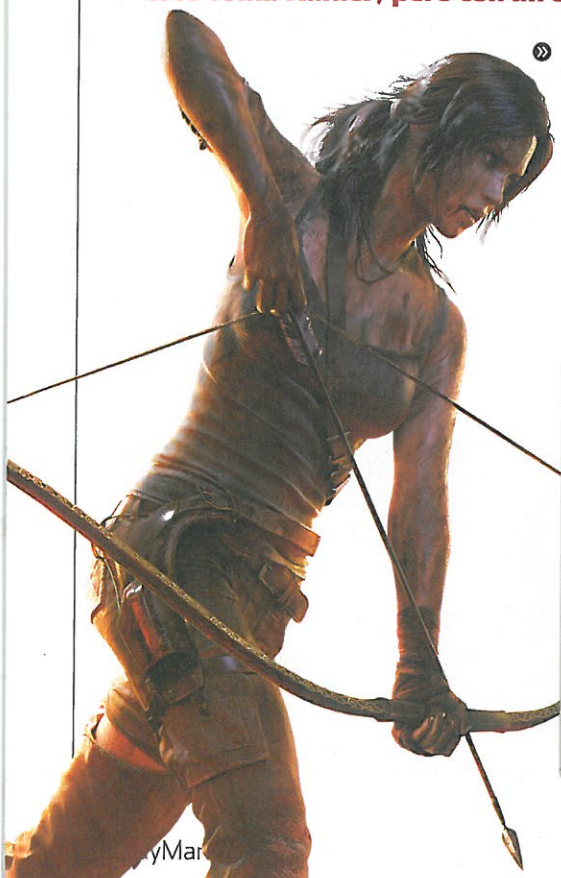
ATAACA. Aparte de flechas "básicas", al avanzar desbloqueamos las flechas incendiarias y las explosivas.



CREA PUENTES y tirolinas usando las flechas de cuerda... Siempre que tengas un lugar para fijarlas, claro.



MUEVE OBJETOS. Las flechas de cuerda sirven para mover ciertos objetos lejanos. Las usarás en puzzles.





■ Hay siete tumbas opcionales que esconden los puzzles más difíciles y una recompensa en forma de un punto de habilidad para gastar.



■ El apartado sonoro de *TR* también es soberbio. La BSO está muy cuidada y el doblaje al castellano no "chirría" en ningún momento.



■ ¿Lara colgada como si fuera un jamón entre cadáveres? ¿Pero qué tipo de abominaciones esconde esta isla?



La gran ambientación de *Tomb Raider* se apoya en un apartado técnico tremendamente convincente.

Y si el desarrollo nos ha convencido, qué os vamos a contar del apartado técnico. El motor gráfico es bestial, y aunque el juego a veces pague de ser algo "pasillero" lo cierto es que todos y cada uno de los ambientes de la isla están recreados con mucho esmero: zonas boscosas, playas, oscuras cuevas, cumbres nevadas y olvidados templos irán desfilando ante nuestros atónitos ojos repletos de detalle

y con efectos de luz (mención especial al fuego), muy logrados. Y los modelos de los personajes también están muy currados.

Como veis, este *Tomb Raider* tiene poco que envidiar a los *Uncharted*. Incluso tiene un multijugador Online parecido (aunque algo más limitado). Dos equipos de 4 se enfrentan en 4 tipos de partida (rescate,

deathmatch, por equipos y llamada de auxilio) en 5 escenarios y manejando a los personajes secundarios del juego y con las típicas subidas de nivel que nos darán acceso a mejoras, nuevas armas y personajes, etc. *Tomb Raider* es una de las mejores aventuras de acción de PS3 de los últimos tiempos. Técnicamente soberbio y con un desarrollo variado, bien diseñado y que atrapa de principio a fin, gustará tanto a los fans de Lara como a los que hayan disfrutado con los *Uncharted*. Esperamos ver nuevas entregas, aunque ya será en PS4... ●



■ La isla está repleta de búsquedas secundarias (reliquias, testimonios de supervivientes...) y retos como encontrar e iluminar 10 estatuas.



■ Lara se mancha de sangre, de barro y de lo que haga falta en este *TR*. Y a veces la cámara se acerca tanto a ella que da un poco de grima...

MODOS ONLINE PARA COMPLETAR

No era necesario, pero *TR* incluye un Online con tiroteos para 8 jugadores, algo limitado y que se va a ampliar con DLC.



4 MODALIDADES. Rescate, Duelo por equipos, Llamada de Auxilio y Deathmatch son los 4 modos disponibles "de serie".



5 MAPAS. Extraídos de los algunos de los escenarios del juego. Ojo que también hay trampas en las que podemos caer.



PERSONAJES. Podrás manejar a todos los personajes del juego, aunque muchos hay que desbloquearlos primero.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Técnicamente soberbio y con un desarrollo variado y divertido que atrapa sin remedio.

» LO PEOR

↓ El componente supervivencia termina siendo anecdótico y el online es algo limitado.

Te gustará + que...

TR UNDERWORLD



Te gustará - que...

UNCHARTED 3



93

» GRÁFICOS

Tanto escenarios como los modelos son realmente espectaculares.

93

» SONIDO

Inspirada banda sonora de Jason Graves y gran doblaje al castellano

94

» DIVERSIÓN

Cuando lo empieces no podrás parar. Es aventura en estado puro.

91

» DURACIÓN

Unas 10-12 horas según lo que te entretengas. Y aparte, el Online.

NOTA

93

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y con un apartado técnico brutal.



18
Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
SANTA MONICA STUDIOS
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
99,95 €



www.godofwar.com



■ *God of War Ascension* es la sexta aventura de Kratos, aunque cronológicamente nos cuenta hechos anteriores al primer GoW.

UNA AVENTURA **AÑOS ANTES** DE ARRASAR EL OLIMPO

God of War: Ascension

Tras haber "limpiado" de Dioses el Olimpo de la mitología griega, el general espartano Kratos regresa a PS3 para contarnos más sobre su pasado.

Santa Monica Studios se resiste a "enterrar" a uno de los mitos de la historia reciente de PlayStation y tras las dos precuelas en PSP, Kratos vuelve a PS3 con este *Ascension* que se desarrolla seis meses después de haber matado a su familia, tiempo antes del primer *God of War*. Las "penurias" de Kratos comienzan al intentar romper el juramento de sangre que hizo a Ares, el Dios de la Guerra. En ese momento aparecen las Furias, tres seres anteriores a Dioses y Titanes que se encargan castigar de-

litos y faltas y confinan a Kratos en una cárcel, sobre el cuerpo del gigantesco hecantoquiro, donde es sometido a todo tipo de castigos. Pero, fiel a su espíritu, el espartano no se doblegará y luchará contra hasta el final...

Dentro de este contexto, *Ascension* sigue todas las líneas maestras de la saga y alterna la acción propia de un hack'n slash con puzzles, plataformas, jefes finales de todos los tamaños y mejora de las armas. Todo bajo una cuidada ambientación que

nos llevará por algunos puntos clave de la mitología griega, como la torre de Delfos o la isla de Delos. En general, las sensaciones que transmite son muy similares a las de anteriores GoW, aunque con algunas novedades aquí y allá. Las más importantes y abundantes se concentran en el sistema de combate. Sigue teniendo dos botones de ataque con las espadas del



>> UN KRATOS MÁS JOVEN, MÁS BESTIA, IGUAL DE AVENTURERO



1 TRAMA. Transcurre antes del primer *God of War* y nos presenta a Kratos castigado por las Furias por romper el juramento que hizo a Ares.



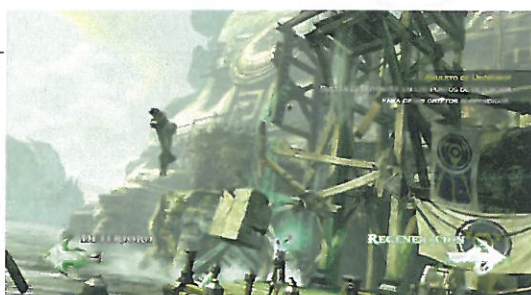
2 ACCIÓN TOTAL. Ofrece la mezcla de acción, plataformas y puzzles que ya conocemos de otras entregas. No faltan los coleccionables.



3 BRUTALIDAD. Kratos vuelve más salvaje que nunca. Si pensabas que los fatalities más bestias estaban en *GoWIII*, espera a ver estos...



■ Los combates y la acción siguen siendo los protagonistas, pero sin olvidarse de las plataformas, los puzzles y los coleccionables.



■ Los puzzles juegan con elementos como el control del tiempo (destruir o regenerar partes del entorno) o crear un clon de Kratos...



■ Ofrece escenarios y enemigos más grandes y más dinámicos, aunque a veces la cámara se aleja tanto que es difícil ver dónde golpeamos...



Ascension relata un episodio anterior al primer *God of War*, en el que Kratos se enfrenta a unos seres mitológicos primigenios, llamados **Furias**.

caos (■ y ▲), mientras que ● se reserva para patadas, agarres y las armas secundarias que recojamos (escudos, espadas, mazas...). Además, al golpear a los rivales sin que nos dañen vamos rellenando un indicador de Furia que nos permite realizar combos más dañinos y vistosos. Es una forma de premiar al jugador que ataca, esquiva y no sufre daño. Algo a tener en cuenta, porque ahora los enemigos llevan armaduras, bloquean más a menudo, contraatacan y nos cortan los combos. Todo esto nos obliga a estar más concentrados en los rivales que en machacar botones.

Y hay más. Durante toda la aventura sólo tenemos las espadas del caos como arma principal, pero podemos realizar acciones como agarrar a un enemigo con una y seguir golpeando con la otra. También podemos embeberlas en el poder de 4 dioses (Poseidón, Ares, Hades y Zeus), para conseguir efectos de fuego, sombra, rayo y hielo. Además, si potenciamos las espadas y estos efectos, desbloquearemos nuevos combos, magias e incluso ataques especiales pulsando L3 + R3. Son "pequeños" cambios que consiguen que el ritmo de los combates y la experiencia en

general sea distinta. También hay novedades en Quick Time Events, que ahora son más interactivos y nos permiten atacar, esquivar con un stick...

Los puzzles también han ganado algo de complejidad gracias a la inclusión de dos reliquias que nos acompañan durante buena parte de la aventura: los amuletos de Uroboros y Orkos. El primero nos permite interactuar con partes clave del entorno para regenerarlas o deteriorarlas. Jugar con estos dos estados nos permitirá desde recomponer un puente para pasar o destruirlo para

» ASÍ COMBATE EL NUEVO KRATOS

El sistema de combate ha cambiado mucho: enemigos que rompen nuestros combos, armas secundarias con usos limitados...



ESPADAS DEL CAOS. Son las únicas armas y podemos atribuirles 4 efectos (fuego, rayo, hielo y hades), agarrar...



SECUNDARIAS. Encontraremos mazas, espadas, escudos, hondas... Algunas tienen usos limitados y las podemos descartar.



¡CON FURIA! Al golpear a los rivales sin sufrir daño llanos el indicador de Furia que modifica el poder del arma y sus combos.



■ El sistema de mejora de armas y habilidades con orbes rojos sigue presente en esta entrega, como en los anteriores *GoW*...



■ La aventura se divide en 30 capítulos y nos lleva por la torre de Delfos, la isla de Delos... Entretenido, pero le falta el fuste de *GoWII*.



■ Con la cruceta cambiamos el poder del arma (fuego, hielo, rayo y sombras), lo que modifica algunos de sus efectos y combos.



■ **Nuestras reliquias también tienen uso en combate** para, por ejemplo, dejar ingravidos a nuestros enemigos o crear un clon de Kratos que lucha a nuestro lado.



■ **La magia es otro elemento que vuelve.** Pulsando R2 activamos la afín al poder que tengamos activo.



■ **El "descenso" por rampas** es otro detallito nuevo de la jugabilidad. Con el stick evitamos los obstáculos.



■ **No faltan los Ojos de Gorgona y las Plumas de Fénix.** *Ascension* es muy continuista en todos los sentidos...



■ **El juego llega a España en 4 ediciones:** normal, especial (con DLC, BSO...), la coleccionista con figura y limitada (con PS3 roja).

La historia engancha, pero en ningún momento llega a tener la "pegada" ni las intrigas de la saga del Olimpo.

- descubrir un camino oculto. Por su parte, el amuleto de Orkos nos permite crear un clon oscuro de Kratos, que podemos dejar agarrado a palancas o interruptores. Además, ambos amuletos tienen un ataque que podemos usar en combate... Lo que apenas ha variado ha sido la parte plataforma. Sigue siendo bastante automática y evidente. Algunos elementos se han quedado por

el camino (como pelear mientras trepamos) y se han añadido otros, como zonas en las que Kratos cae por distintas rampas...

En general, la aventura entretiene y engancha durante las 9-10 horas que dura, aunque si has jugado a las anteriores no te sorprenderá demasiado. Venimos de entregas que han ido aumentando la escala de la acción (hemos pasado de derrotar a medusas a medirnos con titanes) y esta entrega sigue esa línea, con algunos enemigos enormes, escenarios

con bastantes elementos móviles y otros trucos que ya hemos visto en otras entregas. De hecho ya hemos derrotado antes a muchos de los enemigos a los que nos enfrentamos... Aún así, desde el punto de vista técnico, *Ascension* es el mejor GoW, gracias al mejor uso del procesador de PS3 y a la inclusión de virguerías de todo tipo, como texturas en alta resolución más detalladas (basta con ver la piel de Kratos o sus enemigos), antialiasing morfológico (las criaturas no presentan bordes dentados ni al moverse) y otros retoques. Mejoras

>> **COMBATES FINALES DE OTRA DIMENSIÓN**

Como en anteriores entregas, los combates contra los jefes finales son uno de los elementos más espectaculares del juego. Y aquí, hay gran cantidad de mid-bosses, jefes descomunales...



JEFES FINALES. Aparte de las 3 Furias, nos esperan otros personajes mitológicos, algunos muy grandes.

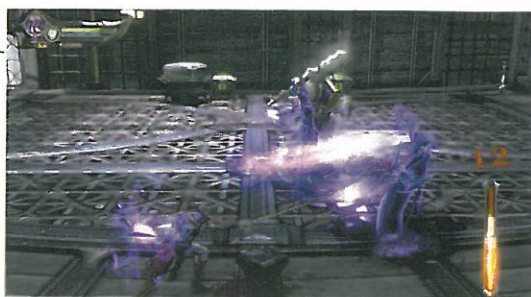


VIEJOS CONOCIDOS. Muchas criaturas de anteriores GoW hacen acto de presencia, como la Quimera.



QUICK TIME EVENTS. Son ahora más dinámicos: podemos esquivar ataques, golpear durante las escenas...

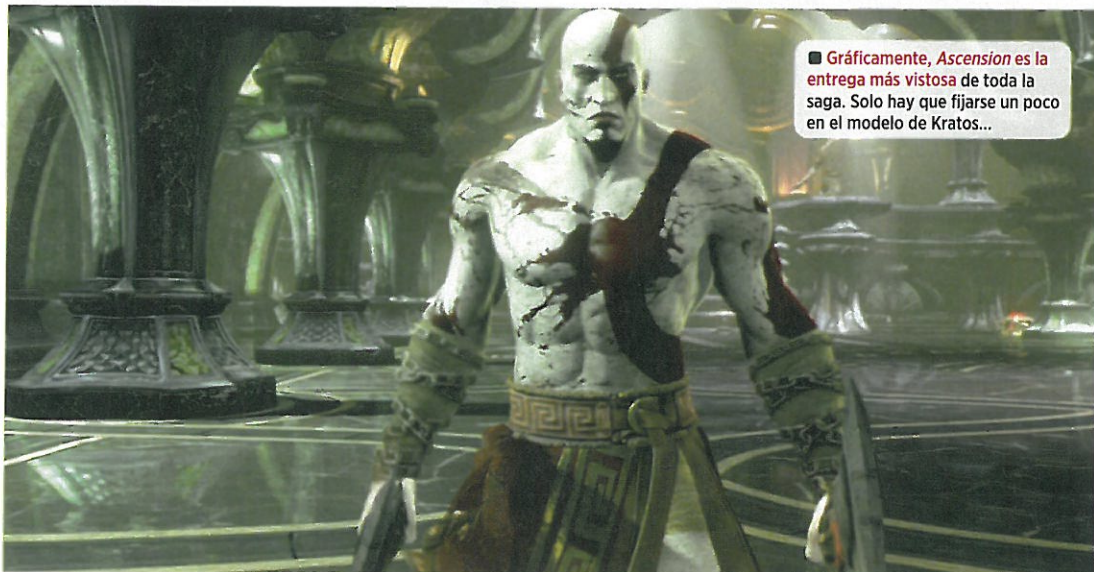




■ Las espadas del caos son las únicas armas de Kratos, y aunque varían según el poder activado, se echa en falta una mayor variedad de armas.



■ Quimeras, centauros, cíclopes... Muchos enemigos son reciclados de otros GoW, aunque también hay nuevos como el "elefantauro".



■ Gráficamente, *Ascension* es la entrega más vistosa de toda la saga. Solo hay que fijarse un poco en el modelo de Kratos...



Lejos de ser un pegote, el multijugador "pica", aunque le faltan modos y mapas para ser completo.

visuales de las que también se beneficia la gran novedad del juego...

El multijugador ofrece 4 modos para hasta 8 jugadores, que van desde el clásico "capturar la bandera" a "favor de los dioses", donde debemos controlar una serie de zonas, sin olvidar el clásico Deathmatch y Juicio de Dioses (un modo horda cooperativo para 2, que se puede jugar solo).

La gracia es que nuestro personaje es un luchador "genérico", que jura lealtad a uno de los cuatro dioses antes citados, lo que marcará su estilo de combate y el árbol de habilidades y ataques. Y al ir subiendo de nivel vamos desbloqueando nuevas armaduras y reliquias que nos confieren habilidades extra. Todo mientras combatimos en unos escenarios repletos de trampas, elementos móvi-

les y guiños a toda la saga. Aunque no teníamos muchas esperanzas en este añadido, tras probarlo hay que reconocer que tiene "algo" que invita a seguir jugando. Y es que, a diferencia de otras propuestas similares, no resulta excesivamente caótico y tiene desbloqueables suficientes como para dedicarle bastante tiempo... Aunque se queda corto en modos y mapas. Un extra que cierra un juego sobresaliente, técnicamente de lo mejor de PS3, pero cuya campaña queda un pelín por debajo de anteriores entregas. ●



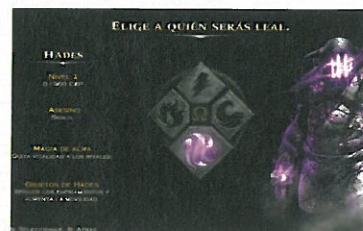
■ La campaña da para unas 9-10 horas en nivel normal, aunque es rejugable gracias a los niveles extra de dificultad, los coleccionables...



■ Kratos conserva su voz original y como la de otros personajes, tiene gran nivel. Pero otras, como las de las Furias, no terminan de convencer.

EL ÚLTIMO REGALO DE LOS DIOSES

Ascension también introduce una novedad de peso, modos multijugador para hasta 8 jugadores, cooperativo incluido.



AFÍN A UN DIOS. Al empezar, juramos lealtad a uno de los 4 dioses y eso define las habilidades, las habilidades, el arma...



MODOS. Ofrece un total de 3 (capturar la bandera, dominar zonas y deathmatch) y modo horda cooperativo para 2.



PERSONALIZA. Al subir de nivel y cumplir tareas como matar a X enemigos, desbloqueamos protecciones, reliquias...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ El renovado sistema de control, el multijugador, los gráficos...

» LO PEOR

↓ La campaña no es de las mejores. Las voces de las Furias. Online algo limitado.

Te gustará + que...

DMC DEVIL MAY CRY



Te gustará - que...

GOD OF WAR III



96

» GRÁFICOS

Los mejores de la saga: personajes y entornos ultradetallados.

91

» SONIDO

Buenos efectos y música que casa con la acción y doblaje "cuidado".

89

» DIVERSIÓN

Una experiencia similar a otros GoW, pero con combates muy mejorados.

91

» DURACIÓN

La campaña da para 9-10 horas, más coleccionables. Y el online...

NOTA

90

Una gran aventura que sigue el estilo de las anteriores sin innovar demasiado, salvo en el combate y añadir multijugador.



16

Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
CRYTEK
Editor:
EA GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
64,95 €
Precio Hunter Edition:
69,95 €



www.crysis.com/es

■ **Crysis 3** es un shooter subjetivo ambientado en el año 2048 en una devastada versión de Nueva York en la que combaten alienígenas y soldados.



UN DEPRADOR CAMUFLADO ENTRE DEPRADORES

Crysis 3

Prophet vuelve a enfundarse el nanotraje en otro shooter cuyas principales virtudes siguen siendo los poderes de esta tecnología y su apartado gráfico.

Después de dos entregas en PS3 (la primera de ellas exclusivamente en descarga digital), los alemanes de Crytek siguen empeñados en que nos enfundemos de nuevo el nanotraje. Como recordaréis si conocéis la saga, se trata de una tecnología alienígena que confiere a su portador gran fuerza y agilidad, distintos visores y, lo más importante, camuflaje óptico para

que los enemigos no nos detecten y blindaje extra para aguantar más impactos. Pues este nanotraje y sus superpoderes, junto a un potente apartado gráfico, vuelven a ser los dos pilares sobre los que descansa esta tercera entrega. Un "más de lo mismo" pero muy bien acabado.

En Crysis 3 volveremos a Nueva York pero unos 20 años después del anterior (se notará el paso del tiempo en que la naturaleza se ha devastada ya definitivamente de la ruinosa ciu-

dad) y manejando a Prophet, el protagonista del primer Crysis. En las 7 fases del modo historia (que dan para unas 8 horas de juego) seremos testigos del enfrentamiento entre los soldados de Cell y los alienígenas Ceph. Mejor dicho, estaremos en pleno fuego cruzado y en el punto de mira de ambos. Pero tranquilos, que contaremos con la ayuda de unos cuantos aliados (como Psycho, que nos acompañará durante gran parte del desarrollo) y sobre todo, con los poderes de nuestro nanotraje, que nos conce-



■ **Prophet**, el protagonista del primer Crysis, vuelve a ponerse el nanotraje.

>> CUENTA CON MI ARCO... Y CON MI NANOTRAJE



1 BLINDAJE MÁXIMO. Los poderes del nanotraje nos otorgan gran fuerza y agilidad y un blindaje temporal para resistir más impactos.



2 CAMUFLAJE ACTIVADO. Si optamos por el sigilo, disponemos de un camuflaje óptico que nos hará invisibles por tiempo limitado.



3 GRAN ARSENAL. Y cómo no, contaremos con un montón de armas tanto aliens como humanas, entre las que no falta el arma de moda: el arco.



■ La campaña de *Crys3* ofrecen siete niveles y en algunos de ellos encontramos objetivos secundarios. En unas 8 horas podrás acabarlo.



■ Los escenarios son bastante abiertos. Como en los otros, podemos encarar las misiones desde la acción directa o usando el sigilo.



■ Aunque no es tan impresionante como en PC, el apartado gráfico de *Crys3* es soberbio. Y es compatible con el 3-D estereoscópico.



Si te gustó *Crys2* te encantará éste porque es muy parecido, tanto en sus virtudes como en sus defectos.

derán bastante ventaja en los tiroteos. Eso sí, sus poderes están limitados por una barra de energía que se rellena a con el tiempo (podemos optimizar esta característica de nuestro traje y otras a través de distintas mejoras que vamos desbloqueando al avanzar). Además, contaremos con un arsenal de lo más variado, con pistolas, rifles, granadas, lanzamisiles... Y también distintas armas de origen alienígena. Pero la novedad en este sentido

es el arco. Un arma de larga distancia, silenciosa y letal (con distintos tipos de flechas) que se convertirá en nuestro más fiel compañero.

Como en los *Crys* anteriores, el desarrollo nos invita a analizar el entorno constantemente. Los escenarios suelen ser amplios y, gracias a las posibilidades del nanotraje, podemos encarar las situaciones desde el sigilo usando el camuflaje óptico o decan-

tarnos por la acción directa, "tirando" de blindaje y de arsenal pesado. Sea como fuere, *Crys3* es entretenido de principio a fin, aunque todo el rato te deja con la sensación de "esto ya lo he visto". Y la mejorable IA, una de las pegs que tradicionalmente le hemos puesto a la serie, tampoco ayuda. Un buen multijugador Online para 12 jugadores (con 8 tipos de partida, 12 mapas, 4 tipos de soldado y multitud de "perks" o módulos de mejora) y un apartado técnico soberbio (aunque inferior a la versión de PC) coronan un shooter que, sin sorprender, cumple con creces con lo que promete. ○



■ Hay varios tipos de soldados Cell y de aliens Ceph. Su inteligencia artificial no es para tirar cohetes, pero los aliens son letales igualmente.



■ Hay un par de vehículos como este buggy que pilotamos en ciertos niveles, aunque su presencia es más bien testimonial.

UN ONLINE A PRUEBA DE BOMBAS

Aunque en PC ofrezca más opciones (como partidas para 16 jugadores), el multi de *Crys3* llega repleto de posibilidades.



8 TIPOS DE PARTIDA. Algunos con variantes y otros con juego "asimétrico" (unos llevan nanotraje y otros no).



12 MAPAS. Todos ellos extraídos de la Campaña para un jugador, como el puente de Brooklyn, Chinatown o Hell's Kitchen.



4 TIPOS DE SOLDADO. A los que podemos mejorar gracias a la experiencia y cumpliendo ciertos retos en las partidas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Técnicamente soberbio y con un desarrollo que deja libertad y entretiene. Buen Online.

» LO PEOR

↓ Es muy parecido al anterior. No sorprende en lo jugable. La IA es mejorable.



Te gustará que...

CRYSIS 2



Te gustará que...

COD: BLACK OPS II

92

» GRÁFICOS

Gráficamente es espectacular, pero no sorprende como *Crys2*.

93

» SONIDO

BSO en la línea del anterior y profesional doblaje al castellano.

88

» DIVERSIÓN

Las posibilidades del traje lo hacen divertido, pero la IA flojea.

86

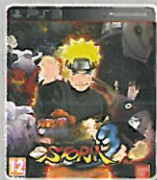
» DURACIÓN

La campaña dura unas 8 horas. Y luego quedan los piques Online.

NOTA

89

Un shooter de impecable factura técnica y divertido a la hora de jugar pero demasiado parecido al anterior. No sorprende.



12

Género:
LUCHA

Desarrollador:
CYBERCONNECT 2

Editor:
NAMCO BANDAI

Lanzamiento:
YA A LA VENTA

Precio:
64,95 €



1-2



1-2



TEXTOS



VOICES

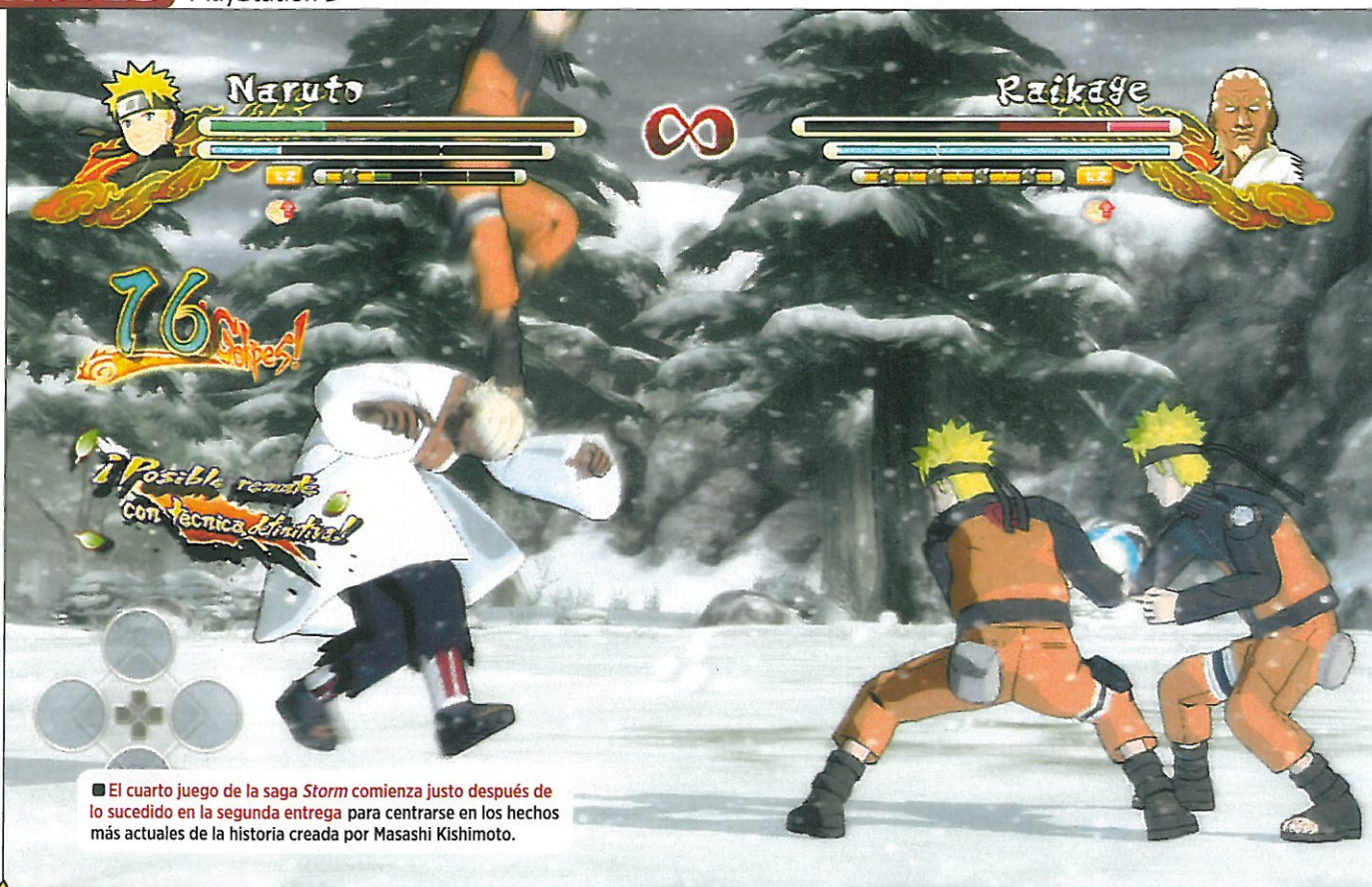


RESOLUCIÓN



720P

www.naruto-storm3.com/es/



COMIENZA LA CUARTA GUERRA NINJA

Naruto Shippuden **Ultimate Ninja Storm 3**

La cuarta entrega de la saga de lucha del ninja más famoso del mundo del manga vuelve cargada de acción y novedades para todos los gustos.

La nueva aventura basada en el manga de Masashi Kishimoto olvida la primera parte de la serie y nos muestra con todo lujo de detalles los hechos que tienen lugar tras el final de *Storm 2*, centrándose en especial en la Cuarta Guerra Ninja. Eso sí, los combates uno contra uno siguen siendo el principal atractivo del juego, pero no el único.

Una de sus grandes novedades es su extenso modo historia (Aventura Definitiva) que da para

unas 10 horas de juego (tareas secundarias aparte) y que incluye espectaculares cinemáticas en Cel-Shading, de hasta veinte minutos de duración. Una buena introducción a las peleas más importantes, especialmente contra los jefes finales, que además recuperan el sistema de quick time events con el que obtenemos bonificaciones especiales y que ocultan escenas secretas que nada tienen que envidiar a las de la serie de televisión. Pero las novedades no acaban aquí. También se ha introducido la llamada

Decisión Definitiva: en determinados momentos se nos presenta la posibilidad de elegir entre dos opciones, Leyenda o Héroe. Dependiendo de nuestra elección el camino será diferente, haciendo que la dificultad aumente o disminuya, lo que supone un verdadero reto en algunos casos. Por si fuera poco, se han añadido varios niveles al estilo "hack n' slash" en los que debemos abrirnos paso a base de espada y técnicas ninja para avanzar hacia nuestro siguiente objetivo. Un soplo de aire fresco para el

>> COMO UN CAPÍTULO DE LA SERIE DE TELEVISIÓN



1 CINEMÁTICAS. La trama se muestra mediante escenas en Cel Shading que pueden durar incluso como un capítulo de la serie.



2 EXPLORA. Para avanzar en la aventura recorremos todo los rincones del mundo ninja, donde encontraremos dinero e ítems.



3 PREPÁRATE. Antes de cada combate podemos comprar utensilios ninja y objetos para recuperar salud. Algo muy recomendable.

■ Naruto es uno de los 80 personajes disponibles, más algunas variaciones.



■ Los combates 1 VS 1 siguen siendo el motor principal del juego, aunque hay algunos elementos nuevos como el modo Despertar.



■ La exploración está presente en la opción Aventura Definitiva, aunque los escenarios son extremadamente lineales y simples.



■ Dependiendo de la opción que escojamos nuestro destino cambia, al igual que lo hace la dificultad de las peleas contra enemigos finales.



El extenso modo historia y las posibilidades de Combate Libre, aseguran muchas horas de juego.

desarrollo de la aventura, que puede llegar a agotar con tanto vídeo.

Centrándonos en los rápidos combates, el sistema de lucha es casi idéntico al del juego anterior, incluyendo los ataques especiales de cada personaje y su principal "despertar" (que se activa cuando nos queda poca salud). La principales modificaciones han sido la introducción de un segundo despertar y la

mejora de la IA de los personajes que elegimos como apoyo, que ahora ayudan más que antes e incluso tienen nuevos ataques. Además, los escenarios han sido modificados para que sus límites puedan ser destruidos, de manera que podemos lanzar a los rivales y ganar de forma instantánea. Y lo mejor es que el plantel de personajes es el mayor de la saga con un total de 80 héroes del mundo Naruto (más algunas versiones y los 7

de refuerzo). Una pena que falten algunos personajes que tienen más protagonismo en la guerra ninja y que sólo aparecen en el modo Aventura Definitiva sin la oportunidad de ser manejados.

En definitiva, Ultimate Ninja Storm 3 puede considerarse una vuelta los orígenes tras Generations. Es un juego muy completo y bien llevado tanto a nivel técnico como visual. No cuenta con muchas novedades técnicas, aunque las que tiene (y el modo online), harán las delicias de todos los fans de Naruto. ○



■ Los fluidos gráficos en Cel Shading son muy vistosos y coloridos, incluso superan a algunos capítulos de la serie de televisión.



■ El modo online también está disponible, por lo que los piques a nivel mundial por saber quién es el mejor ninja son otra de sus claves.

UN MONTÓN DE NOVEDADES NINJA

Ultimate Ninja Storm 3 puede presumir de tener un completo plantel de luchadores, aunque eso no es todo lo que ofrece.



ELIGE TU DESTINO. En ocasiones debemos elegir si seguimos en modo héroe (dificultad normal) o leyenda (más difícil).



HACK N' SLASH. Varios enemigos a la vez nos atacan, por lo que debemos acabar con ellos sin piedad para avanzar.



COMBATES CONTRA JEFES. Siempre con varios asaltos y con quick time events (pulsar un botón en el momento justo).

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Espectaculares combates contra los jefes, extenso modo historia y variado desarrollo.

» LO PEOR

↓ Fallitos técnicos (dientes de sierra, popping, la IA de los secundarios). Mapas lineales.



88	» GRÁFICOS Coloridos y calcados a la serie, aunque algo vacíos. Con fallitos.
84	» SONIDO Música original que nos mete en situación en todo momento.
90	» DIVERSIÓN Vivir los sucesos actuales del manga de Kishimoto es un puntazo.
93	» DURACIÓN 10 horas para la Historia, más el resto de opciones y el online.
NOTA 89	El título más largo y completo de esta saga de lucha va dirigido principalmente a todos los fans de Naruto.

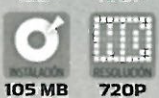


18

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
OMEGA FORCE
Editor:
TECMO KOEI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
44,99 €



1-2
1-2
INGLÉS
JAPONÉS



105 MB
720P

■ Ambientado en la China de los Tres Reinos, presenta los personajes y combates de *Dynasty Warriors 7* añadiendo nuevos elementos estratégicos.



Base Captain

EVOLUCIÓN ESTRATÉGICA, ACCIÓN ESTANCADA

Dynasty Warriors 7 Empires

» PRIMERO PIENSA Y LUEGO ACTÚA!

Gobierna tu propio reino, ofrece tus servicios al mejor postor... Dependiendo de nuestro papel podemos elegir entre diversas opciones tácticas, que llevan el apartado estratégico de la saga a un nuevo nivel.



1 TU GUERRERO. El mejorado editor permite subir nuestros personajes a la Red o bajar los de otros jugadores.



2 ORGANIZA TU IMPERIO. Controla las finanzas, entrena a las tropas... Hay muchas opciones y varían según nuestro rol.

Disfruta de los combates multitudinarios de siempre, pero con más estrategia que nunca.

La saga *Dynasty Warriors* siempre se ha caracterizado por innovar más bien poco entre entregas, centrándose en el atractivo de sus multitudinarios combates. En cambio, los de la serie "Empires" siempre han apostado por una mayor innovación, al añadir estrategia a la fórmula de juego. Y este título es el mejor ejemplo de ello.

Debemos seleccionar nuestro papel político entre 66 personajes:

dirigente de una facción, oficial, mercenario... Según ese rol tendremos diferentes opciones estratégicas: invadir un territorio, entrenar tropas, recaudar impuestos... Dependiendo de nuestras acciones y nuestra posición moral, la trama girará hacia uno u otros acontecimientos. Si suma-

mos una amplia personalización de los héroes, el resultado es una interesante y profunda parte estratégica. Después de planear nuestras acciones llega el momento de combatir. Aquí también hay novedades como las estrategias de los generales ("poderes" especiales) o dar órdenes directas a otros comandantes. Por desgracia, el sistema de lucha es bastante limitado y se torna repetitivo tras unas pocas horas de juego. Además, gráficamente tampoco evoluciona y vuelve a mostrar escenarios poco llamativos y con popping.

Aún así, el modo cooperativo (en local u online) y, especialmente, el nuevo enfoque estratégico, hacen que sea la entrega de *Dynasty Warriors* más interesante de los últimos años (lástima que esté en inglés). ○

■ Hay 66 personajes, cada uno con su rol (mercenario, dirigente...) y habilidades.



■ Los combates nos enfrentan a cientos de enemigos. Podemos usar "estrategias" que otorgan ventajas.



■ Dos jugadores pueden cooperar (online o en local), aunque esta opción está limitada a los combates.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Las nuevas opciones estratégicas abren infinitas posibilidades y dan profundidad.

» LO PEOR

Un sistema de combate repetitivo a corto plazo. Llega sin traducir a nuestro idioma.

78

» **GRÁFICOS**
Cantidad ingente de enemigos en pantalla, aunque con popping.

80

» **SONIDO**
Voces en japonés y ecléctica banda sonora con temas interesantes.

80

» **DIVERSIÓN**
La parte estratégica es un acierto y los combates son espectaculares.

83

» **DURACIÓN**
Varias campañas y papeles que adoptar, hay para muchas horas.

NOTA

79

Un multitudinario beat'em up tan repetitivo como siempre, pero con el añadido de interesantes opciones estratégicas.



18

Género:

ACCIÓN

Desarrollador:

KOEI

Editor:

TECMO KOEI

Lanzamiento:

YA DISPONIBLE

Precio:

59,95 €



1-2



2-8



INGLÉS



JAPONÉS



4,1 GB



720P

www.tecmokoei-europe.com



■ El Puño de la Estrella del Norte es un beat'em up sin complejos: hordas de enemigos y... a repartir.

KOEI SE QUEDA SIN ESTRELLA Y PIERDE EL NORTE

Fist of the North Star 2

Kenshiro nos invita a celebrar su 30 cumpleaños: todo un festín de sangre, cientos de "sparrings" con los que pelear y seres humanos explotando.

Después de una entrega en 2010 que no se llevó muchos piropos, Koei lo vuelve a intentar sin romperse mucho la cabeza. El desarrollo es calcado al original, y, por ello, también a la saga *Dynasty Warriors*. Es decir, combates contra decenas de enemigos clónicos machacando botones sin necesidad de prestar mucha atención a lo que sucede en pantalla. Lo más "delictivo" es que resulta ser una especie de remake ampliado incluso peor que la primera aventura.

El argumento repasa el manga al completo durante 36 misiones, incluyendo los

capítulos que no vieron la luz en España. El modo Dream nos pone en la piel de 22 personajes secundarios, ampliando un poco más su historia y motivaciones. El multijugador cooperativo resulta entretenido, pero el competitivo para 8 deja mucho que desear. Las voces en japonés pueden ser un aliciente para los fans, aunque los textos están en inglés. Y ahora lo peor: el control es malo con ganas, los escenarios están más vacíos que la nevera de un soltero, las peleas contra jefes finales se han simplificado y los gráficos parecen de la pasada generación. En general, todo es peor que en el original, lo que ya dice mucho de esta secuela. Sólo apto para devotos. ○

» EL MANGA ORIGINAL... ¡AL COMPLETO!

Algo que seguro que puede encandilar a los seguidores del manga es que lo podemos jugar al completo. Recordad que la primera entrega se quedaba más o menos a la mitad de la historia de "El Puño de la Estrella del Norte".

■ Kenshiro puede hacer que sus enemigos revienten desde dentro.



1

QTE POR DOQUIER.

Además de combates, también hay secuencias interactivas en las que pulsar los botones a tiempo.



2

ESTILO MANGA.

Las escenas que cuentan la historia están diseñadas como viñetas del manga. Un guiño más a los fans.



■ Los movimientos de Ken y de los 22 secundarios están bien reflejados, pero el control es muy simple.



■ Podemos mejorar las habilidades de nuestro héroe gracias a los pergaminos que vamos recogiendo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Es fiel al manga. Si te gusta machacar botones y el manga original, es tu juego.

» LO PEOR

↓ Técnicamente parece de PlayStation 2. Repetitivo y simplón hasta la médula.

50

» GRÁFICOS

Cutres. Modelos repetidos hasta la saciedad, escenarios vacíos...

70

» SONIDO

Las voces en japonés molan, pero los efectos y la música no tanto.

60

» DIVERSIÓN

La mecánica se repite durante toda la aventura. Falta variedad.

75

» DURACIÓN

Una campaña de más de 15 horas y modo online, pero aburre antes.

NOTA

60

Mejora en ciertos aspectos al original aunque simplifica más aún su mecánica. Repetitivo y técnicamente anticuado.



16

Género:
ACCIÓN/ROL
Desarrollador:
GAME ARTS
Editor:
GUNGHO ONLINE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €



1



1-4



INGLÉS



INGLÉS

FUNCIONES

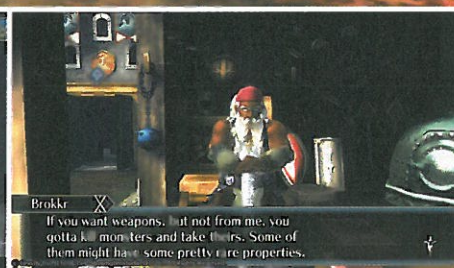
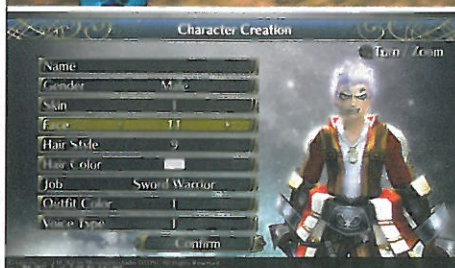
Pantalla táctil

<http://lordofaragna.com>



15 monster(s) left!

Ragnarok Odyssey es un "clon" de *Monster Hunter*, pero más orientado a la acción, con combos más ágiles y menor variedad de objetivos.



LA SOMBRA DE MONSTER HUNTER ES DEMASIADO ALARGADA...

Ragnarok Odyssey

Capcom ha creado un estilo propio con *Monster Hunter* y ha propiciado la aparición de clones como este... ¿Pero será capaz de superar al original?

Tras funcionar bastante bien en Japón y Estados Unidos, llega a Europa el primer gran "clon" de *Monster Hunter* para PS Vita, un juego que toma las principales señas de identidad del título de Capcom (cacerías de bichos, cooperativo para 4 jugadores, opciones para personalizar

nuestro equipo...) y las adapta al mayor potencial de Vita.

Ragnarok Odyssey nos traslada a un reino asediado por gigantes y otras criaturas en el que distintas hermandades luchan por exterminarlas. Nosotros formaremos parte de una de estas "Guilds" y, tras crear a nuestro personaje eligiendo entre 6

clases (cada una con sus armas y habilidades), podremos embarcarnos en más de 120 misiones y 30 tareas opcionales. Además, podremos jugar cooperativamente con 3 amigos más, tanto ad-hoc como online (una de sus diferencias con *Monster Hunter*). Lo cierto es que la cosa empieza bien, con un desarrollo que pica a lo bestia, gracias a unos combates más ágiles,

» ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO CAZADOR DE MONSTRUOS...



1 ACCIÓN. Los combates son la base del juego, pero con ataques más ágiles, técnicas especiales y combos aéreos que los hacen más dinámicos.

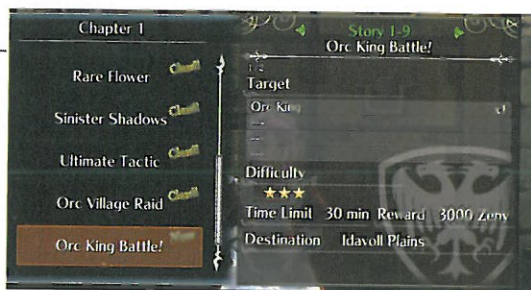


2 CIUDAD. Los mostradores de la base nos dan las misiones y venden pociones y tarjetas, hay tiendas de armas y equipo, nuestro dormitorio...



3 COOPERATIVO. Para hasta 4 jugadores, online y ad hoc. Eso sí, sólo podremos acceder a las misiones del jugador con el nivel más bajo...





■ El juego tiene unas 120 misiones. Hay objetivos tipo recuperar ítems, pero en el fondo todo es combatir: los ítems los sueltan los enemigos.



■ Con la pantalla táctil podemos activar un modo de combate especial y usar las pociones de la parte inferior. No usa el panel táctil trasero.



Ragnarok Odyssey nos invita a cazar todo de tipo de bichos, a lo largo de más de 150 misiones.

rápidos y fluidos que los de *Monster Hunter*. Eso sí, a las 2 horas se hace patente su principal problema: la repetición. De escenarios, de enemigos y de mecánicas. Y es que todas las misiones se reducen a cazar, nada de buscar huevos y llevarlos a la base, recolectar plantas o realizar otro tipo de tareas: aquí todo es pelear, pelear y pelear. Y si añadimos que la progresión del personaje apenas existe (subimos de nivel al pasar de capítulo) y

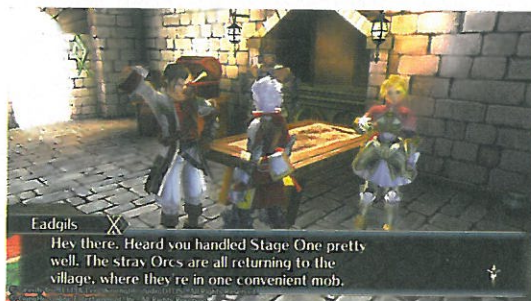
que la mejora del equipo es bastante confusa, el resultado es un juego que pronto resulta repetitivo.

Pese a sus muchas referencias a *Monster Hunter* (activamos las misiones desde mostradores, hay tiendas con varios fines, tenemos un dormitorio en el que salvamos, almacenamos objetos y configuramos diferentes combinaciones de equipo), también tiene ideas propias, como un

sistema de cartas que podemos insertar en nuestra armadura, el uso del stick derecho para controlar la cámara o de la pantalla táctil para ciertas acciones. Por desgracia, no es suficiente para compensar su monótono desarrollo, y la puesta en escena es algo pobre, dando como resultado un juego "fallido", que no supera al juego que copia. Así, si te apetece jugar a algo del estilo *Monster Hunter*, lo mejor es que te pases por el Store y te descargues alguno de los MH de PSP. Son más baratos y siguen resultando intratables (y podrás manejar la cámara con el stick derecho). ○



■ Gráficamente cumple, sobre todo en el diseño de personajes, pero los entornos, vacíos y con popping, no aprovechan el potencial de Vita.



■ Llega con los textos en inglés y sólo en formato digital (Europa es el único territorio que no lo tiene en físico). Cuesta 29,99 euros.

COMBATES CON IDENTIDAD PROPIA

Pese a su parecido con *Monster Hunter*, los combates tienen muchas diferencias que los convierten en más dinámicos.



COMBOS AÉREOS. Hay dos botones de ataque, uno para juggles, ataques que elevan al enemigo para "inflarlo" a placer.



CARTAS. Podemos insertar cartas en nuestras armaduras y nos dan (o quitan) habilidades. Algunas se compran.



MODO DAINSLIF. Nos convierte en una máquina letal, a costa de perder vida. Para usarlo debemos rellenar un indicador.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Multijugador online para 4. Desarrollo tipo *Monster Hunter*, pero más ágil.

» LO PEOR

↓ Muy repetitivo. Opciones confusas. No explota el potencial de Vita. Está en inglés.



84	» GRÁFICOS El diseño de personajes y criaturas destaca sobre los simples fondos.
85	» SONIDO Melodías pegadizas, efectos contundentes... y voces en inglés.
69	» DIVERSIÓN Las primeras horas molan, pero pronto cae en la monotonía.
90	» DURACIÓN Puedes echarle cientos de horas, si te engancha será casi infinito.
NOTA	Un juego de cacerías de bichos, largo y en la línea de <i>Monster Hunter</i> , aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom.
79	



7

Género:
**AVENTURA DE
ACCIÓN**

Desarrollador:
**SANZARU
GAMES**

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
59,95 €



CASTELLANO

CASTELLANO



275 MB

720P

slycooper.playstation.com/en-us



■ El ágil mapache Sly y su banda de ladrones, vuelven en una simpática aventura que presenta una propuesta de juego tremendamente variada.

VUELVE EL REY DEL ROBO... Y DE LA **VARIEDAD JUGABLE**

Sly Cooper Ladrones en el Tiempo

¿Cansado de juegos repetitivos? ¿Harto de títulos donde todo es violencia? Si es así, Sly y su banda de ladrones, te "robarán" muchas horas de juego.

La saga de *Sly Cooper* protagonizó tres de las mejores aventuras de PS2 gracias a su acertada combinación de acción, sigilo y plataformas. Unas aventuras que puedes disfrutar en PS3 con el recopilatorio *The Sly Collection* y son el aperitivo perfecto para esta nueva entrega que apuesta más que nunca por la variedad y la combinación de géneros. Y es que esta vez, Sly y sus dos com-

pinches se embarcan en una trama con viajes temporales, que les llevará desde el Japón feudal al Viejo Oeste...

El objetivo es recomponer el pasado y evitar que un misterioso villano haga desaparecer a los descendientes de Sly y todos los secretos del arte del robo que su familia ha ido atesorando generación tras generación. Bajo esta trama, siempre con un estilo de "cartoon" y una desenfadada ambientación, el juego nos propone misiones de todo tipo con varios

personajes. Por un lado, tenemos los niveles con Sly o alguno de sus antepasados. Estas fases son las más abundantes y apuestan por el sigilo y las plataformas, introduciendo diferentes habilidades para los personajes según la época en la que nos encontremos. Estas misiones (muchas ofrecen escenarios abiertos con varias rutas), se combinan con otras en las que manejamos a la tortuga Bentley y al hipopótamo Murray, con los que acción, habilidad y minijuegos son los protagonistas. Y es que si de

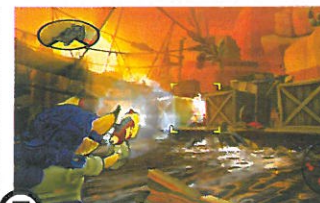
>> UN NUEVO ENFOQUE PARA LA MISMA ACCIÓN DE SIEMPRE



1 SONRÍA POR FAVOR. El juego hace gala de un gran sentido del humor. Algo patente hasta en la intro resumen de los 3 primeros *Sly*.



2 ¡ADIÓS AL TEDIO! Además de variedad en las misiones, también ofrece distintos escenarios temporales: el Salvaje Oeste, la Prehistoria, etc.



3 ¿A QUIÉN LE TOCA? Además de a los tres protagonistas principales, en algunas fases controlamos a otros personajes, como Carmelita Fox.

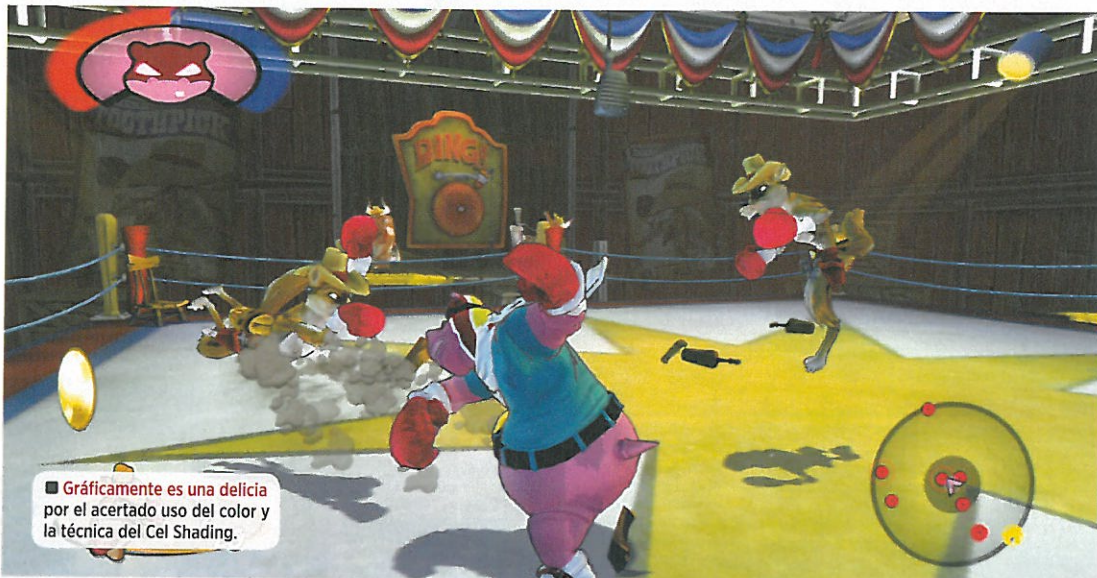
■ Sly y su banda deben devolver la corriente temporal a su normalidad viajando a diversas épocas.



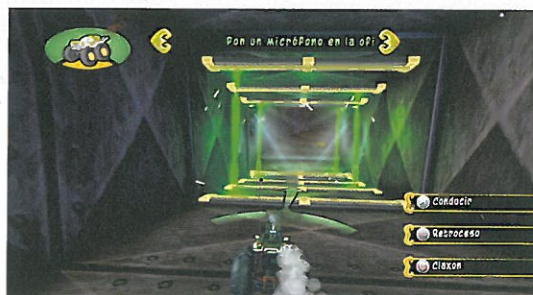
■ La variedad de situaciones es enorme y se convierte en su mejor baza: zonas de plataformas, combates, puzzles, puntería, conducción...



■ El sigilo sigue muy presente, especialmente cuando controlamos a Sly o a alguno de sus "parientes", que tienen diferentes habilidades.



■ Gráficamente es una delicia por el acertado uso del color y la técnica del Cel Shading.



Una colorida aventura que atraparà a jugadores de todas las edades por su variedad y mezcla de géneros.

algo puede presumir este juego es de variedad de situaciones: pruebas de conducción, minijuegos de puntería, combates cuerpo a cuerpo, puzzles, misiones tipo mata-mata... Todo ello teje un juego tan variado como sólido en su propuesta jugable (ojo al sistema de control porque es una delicia). Tanto es así, que el desarrollo "engancha" de principio a fin e incita a seguir avanzando para ver qué sorpresa nos aguarda en la siguiente misión.

Con todo, hay algunos puntos mejorables: algunas misiones son algo sosas y en general es muy fácil. Aunque lo obviarás fácilmente gracias a un desarrollo muy atractivo y el carisma que rezuma todo el juego.

Además, gráficamente resulta todo un lujo. No tanto por su impacto tecnológico (en los escenarios abiertos, por ejemplo, se nota algo de popping), como por su exquisito tra-

to del color y un acertada estética que aplica perfectamente la técnica de Cel Shading. Si aún no estás convencido, atento al siguiente dato: comprando la versión de PS3, obtendrás gratis la versión de PS Vita. Y hay más, ya que puedes guardar la partida en PS3 y continuar jugando en la portátil (o viceversa), o hacer uso de PS Vita como visor para encontrar tesoros ocultos en la versión de PS3. Sin duda, un detalle final que convierte a *Ladrones en el Tiempo* en una aventura muy recomendable y con muchas virtudes jugables, especialmente para los más jóvenes. ●



■ Explora el escenario para conseguir monedas posibles, o róbaselas a los enemigos, para canjearlas por nuevos movimientos o mejoras.



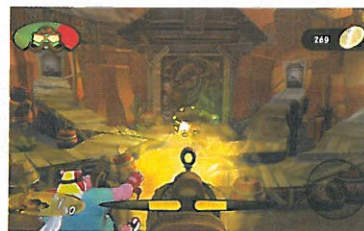
■ Cada época luce una ambientación de lujo y enemigos diferentes. Por supuesto, no faltan enemigos finales más difíciles de derrotar.

» UNOS EXTRAS DE VERDADERO PESO

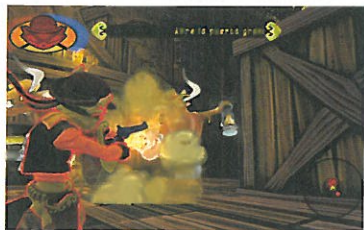
Además de ser muy divertido, incluye un montón de extras que dan una idea del mimo que se ha puesto en el juego.



POR LA CARA. Comprando la versión de PS3, obtendremos de forma gratuita la de PS Vita. Además, hay "Cross-Play".



INTERACCIÓN. Podemos usar nuestra PS Vita como un visor de RA para localizar objetos ocultos en la versión de PS3.



¡CASI PUEDES TOCARLO! Si tienes una tele estereoscópica podrás jugar en 3-D. El efecto está muy, muy logrado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Enormemente variado y de jugabilidad exquisita. Dos versiones por el precio de una.

» LO PEOR

↓ Demasiado enfocado al público más juvenil, algo que se nota en su escasa dificultad.

Te gustará + que...

THE SLY COLLECTION



Te gustará + que...

JAK & DAXTER COLLECTION



89

» GRÁFICOS

Entran por los ojos gracias a su colorido y artístico diseño.

84

» SONIDO

La música es normalita, pero el doblaje es EXTRAORDINARIO.

92

» DIVERSIÓN

Su desarrollo, variado y plagado de sorpresas, engancha de lo lindo.

88

» DURACIÓN

Aventura muy larga y con muchos objetos ocultos. No hay más modos.

NOTA

89

Una variada y divertida aventura, plagada de sorpresas y con elementos de diversos géneros. Eso sí, se antoja demasiado fácil.



7

Género:
**AVENTURA
DE ACCIÓN**
Desarrollador:
SANZARU GAMES
Editor:
SONY
Lanzamiento:
28 DE MARZO
Precio:
29,95 €



CASTELLANO CASTELLANO

FUNCIONES

- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro
- Cámara trasera

<http://slycoopertv.playstation.com/es>



■ Se trata de la misma aventura de PS3 (tiene opción "cross-buy"), aunque aprovecha las posibilidades de PS Vita.



LA COMPAÑERA PERFECTA DE PS3 SE LLAMA PS VITA

Sly Cooper Ladrones en el Tiempo

Cada vez más juegos apuestan por la conectividad PS3- Vita y con Sly se demuestra que quedan caminos por explorar...

PS Vita es el complemento perfecto para PS3 y así lo demuestra este título protagonizado por el simpático mapache Sly y su banda de ladrones. De hecho, se trata del mismo juego que puedes disfrutar en PS3, pero adaptado a PS Vita.

Aprovecha la pantalla táctil para realizar algunas acciones o el giroscopio para resolver algunos puzzles. Además, podemos apuntar con la cámara trasera mientras jugamos a la versión de PS3 para encontrar tesos-

ros ocultos. Sin duda, la perfecta fusión de ambas consolas, que se completa con la posibilidad de subir a la "nube" nuestras partidas, para continuar jugando en PS3 (si compras la versión de PS3, tienes gratis la descarga de la versión de PS Vita). Gráficamente presenta un aspecto extraordinario y, aunque reduce ligeramente la calidad visual en algunos aspectos, está a la altura de lo visto en PS3. En resumen, un juego muy atractivo que, pese a su excesiva facilidad, resulta muy divertido y gustará a toda la familia. ●



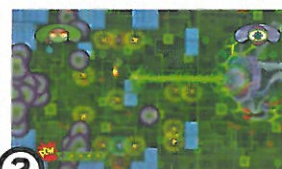
■ El desarrollo es calco de al de PS3, pero esta versión aprovecha las zonas táctiles, la cámara y el giroscopio.

» LA MISMA CALIDAD CON JUGABILIDAD MEJORADA

Si compras la versión PS3, tendrás gratis la de Vita. Además, el juego aprovecha la conectividad entre ambas consolas de diversas maneras, así como las características técnicas propias de la consola portátil de Sony.



1 AVENTURA. Combina varios géneros: acción, sigilo, minijuegos plataformas, puzzles...



2 TÚ ELIGES. Guarda tus avances en la "nube" para seguir jugando la partida en PS3 o Vita.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**

Un desarrollo variado, calco de al de PS3. Las opciones de conectividad con PS3.

» **LO PEOR**

Es demasiado fácil y su simpático desarrollo puede no ser del gusto del "hardcore".

87 GRÁFICOS

A la altura de PS3. Destacan por su colorista y atractivo tono cartoon.

90 SONIDO

A gran altura. Lo más destacable es el excelente doblaje.

89 DIVERSIÓN

Desarrollo variado que aprovecha las posibilidades de PS Vita.

83 DURACIÓN

Aunque sólo esté la Campaña es larga y con muchos coleccionables.

NOTA

89

Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita.



■ Además de a Sly y sus dos compinches, controlamos a diversos personajes secundarios.

■ PS VITA ■ +18 AÑOS ■ ACCIÓN TECMO KOEI ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95€
 ■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 1 JUGADOR ■ TEAMNINJA-STUDIO.COM/NGS2P/US/

Ninja Gaiden Sigma 2 Plus

■ Hay modos nuevos, como Carrera Ninja, donde luchamos contra los enemigos y contra el crono para llegar a la meta.



El Team Ninja continúa su filosofía de hacer "ports" para su saga estrella. Con 9 armas disponibles, Ryu Hayabusa debe rebanar a las decenas de enemigos que le salen al paso durante las 13 horas que dura la aventura.

El control responde muy bien y el componente violento es exacerbado. El transcurso de las refriegas es fluido pese alguna ralentización puntual. No atesora tanta calidad como la primera entrega y la falta de novedades juega en su contra (el modo Misiones en Equipo pedía a gritos el componente cooperativo), pero es un "hack and slash" notable, sobre todo si no se disfrutó de él en su día. ○



GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
80	78	78	85
NOTA			
80			
Es una adaptación notable del juego de PS3, con un desarrollo largo, frenético y desafiante, pero apenas incluye novedades.			

■ PS3 ■ +16 AÑOS ■ ROL ■ NAMCO BANDAI ■ YA DISPONIBLE ■ 50,99€
 ■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ WWW.ES.NAMCOBANDAI.GAMES.EU/

Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk

Ayesha Altugle es una joven solitaria que emprende un largo viaje para recuperar a su hermana pequeña, desaparecida misteriosamente hace tres años. Por el camino irá conociendo a gente de lo más peculiar que se unirán a ella en su peligroso periplo. Con un desarrollo en el que la exploración es su ingrediente principal, el objetivo es crear con alquimia objetos. Pero no todo es tan fácil, también habrá que luchar, con el clásico sistema por turnos del RPG nipones, donde debemos planificar buenas estrategias para ganar. ○



■ Los combates por turnos y la alquimia son las bases de un RPG que también ofrece mucha exploración.

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
72	70	75	77
NOTA			
70			
Para los amantes de los JRPG. La magia de su ambientación nos mete de lleno en una aventura que no dejaremos hasta el final.			

■ PS3 ■ +12 AÑOS ■ LUCHA ■ CAPCOM ■ YA DISPONIBLE ■ 14,95€
 ■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.ES.PLAYSTATION.COM

Darkstalkers Resurrection

Tras Street Fighter II o Marvel vs Capcom: Origins, Capcom sigue relanzando en HD algunos de sus clásicos de la lucha 2D. En esta ocasión, recopila la segunda y tercera entrega de Darkstalkers, juego 2D tipo versus con algunos de los monstruos clave del cine de terror (vampiros, hombres lobo...). Ofrece las típicas mejoras, como un leve lavado de cara, modo online, desafíos, galerías de imagen... y hasta metas durante los combates, como ejecutar 10 veces determinados golpes. Entretiene, aunque es caro para lo que ofrece. ○



■ Darkstalkers Resurrection ofrece filtros y vistas de todo tipo. Algunas recrean la máquina original...

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
80	82	74	82
NOTA			
78			
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas, y salvo que seas ultrafan de la saga, hay opciones mejores.			

ADemás...

■ PS3 ■ +3 AÑOS ■ HABILIDAD ■ ACTIVISION ■ YA DISPONIBLE
 ■ 29,95€ ■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.ROVIO.COM

Hyper Dimension Neptunia Victory

La tercera entrega de esta saga de J-RPG sigue narrando la historia de "la guerra de las consolas" con humor (y en inglés), aunque el ritmo es lento y le cuesta arrancar. Otras mecánicas y los combates por turnos tampoco le ayudan a mejorar... ○



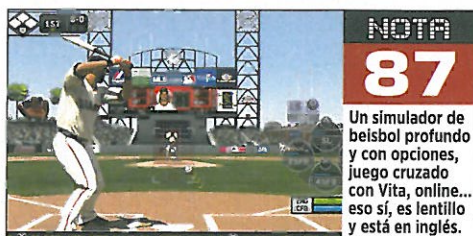
NOTA
69

Un lento J-RPG, que tiene en su curiosa historia su mejor aval. Si jugaste a los anteriores y te gustaron...

■ PS3 Y VITA ■ +3 AÑOS ■ DEPORTIVO ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
 ■ 49,99-29,99€ ■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ ES.PLAYSTATION.COM

MLB 13 The Show

Pese a su escasa popularidad en España, si te gusta el baseball, no te puedes perder este completo título. Ofrece el campeonato oficial, licencias de la liga americana, gestión de clubes, online, gráficos 3-D, juego cruzado con Vita... Muy completo. ○



NOTA
87

Un simulador de beisbol profundo y con opciones, juego cruzado con Vita, online... eso sí, es lentillo y está en inglés.

■ VITA ■ +16 AÑOS ■ AVENTURA ■ BADLAND GAMES ■ YA DISPONIBLE
 ■ 34,95€ ■ INGLÉS ■ 1 JUG. ■ WWW.BADLANDGAMES.COM

Zero Escape Virtue's Last Reward

Las "Visual Novels" son un género que arrasa en Japón y son como aventuras gráficas, con diálogos, un poco de exploración, puzles y mucha historia. Este es uno de los mejores exponentes del género, con 24 finales... pero nos llega en inglés. ○



NOTA
79

Diseños anime, currados puzles... VLR es un juego atípico, que deja gran peso a la historia... eso sí, llega en inglés.

AFINA TU PUNTERÍA CON LOS
SHOOTERS MÁS **ORIGINALES**

MUCHO MÁS QUE DISPARAR

Los shooters subjetivos han ido evolucionando a medida que crecían las capacidades tecnológicas de las consolas y ahora son mucho más que avanzar acabando con todo lo que se mueve: tramas elaboradas, desarrollos variados, entornos abiertos... Disfruta la aventura desde el punto de mira de tu arma.

- Bioshock Infinite
- Borderlands 2
- Dead Island GOTY
- Deus Ex Human Revolution
- Dishonored
- FarCry 3



ALCANZADO EL CIELO DE LA JUGABILIDAD

BIOSHOCK INFINITE

La saga *Bioshock* cambia de escenario, pero sigue ofreciendo una jugabilidad exquisita bajo una originalísima ambientación.

» AMBIENTACIÓN.

Como en todo *Bioshock*, la ambientación atrapa por su originalidad: toma el protagonismo la ciudad flotante Columbia, una urbe llena de vida (la atención por el detalle es enfermiza) donde controlamos a Booker Dewitt, un detective que busca a misteriosa chica llamada Elizabeth. Una cautivadora puesta en escena que, exprimiendo a tope las posibilidades de PS3, hipnotiza por su calidad visual y su exquisito diseño artístico.



■ Además de armas de fuego podemos usar y combinar 8 poderes muy especiales.



» **DESARROLLO.** Es bastante lineal, pero se perdona dada la variedad que ofrece y las posibilidades de sus intensos combates. Más allá del amplio arsenal, podemos combinar de mil maneras imaginables los 8 poderes que tiene nuestro personaje. Si añadimos la toma de decisiones morales en la trama y la capacidad de Elizabeth para abrir portales dimensionales, el resultado es un desarrollo absorbente con un dinámico sistema de combate en el que siempre hay algo nuevo que experimentar.

» **¿QUÉ LE HACE DIFERENTE?** Es toda una experiencia por la genial recreación de Columbia, su ambientación y la trama, digna de una película de Hollywood. Pero además ofrece unos atrayentes combates en los que sólo tu ingenio pone límites a la hora de combinar los poderes del personaje. Un toque de originalidad dentro del género. ○

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Intenso, sorprendente y absorbente. La trama, la ambientación y la pasión por el detalle te atraparán.

UN SHOOTER CON ALMA DE JUEGO DE ROL

BORDERLANDS 2

Esta secuela vuelve con más y más disparos, mejorando en calidad y cantidad la original fórmula de acción y rol del primer *Borderland*.

» AMBIENTACIÓN.

En esta ocasión luchamos contra un villano llamado Jack El Guapo, repitiendo Pandora como el planeta donde se desarrolla la acción. Pero tranquilo, porque esta secuela ofrece entornos muchos más variados: zonas heladas, junglas, ciudades... Y aunque la trama es bastante intrascendente, lo "macarra" del conjunto y un trabajo apartado gráfico (usa la técnica de cel-shading), logran una ambientación única.



■ El cooperativo (online y offline) es de lo mejorcito que puede jugarse en PS3.



» **DESARROLLO.** Todo el desarrollo se basa únicamente en tiroteos y más tiroteos, pero el toque "rolero" (subida de niveles, mejora de habilidades...), la variedad de enemigos y armas, así como un las infinitas posibilidades de personalización, hacen que la jugabilidad se dispare. Además podemos elegir entre 4 personajes totalmente diferentes (y uno más mediante DLC) y cuenta con un multijugador cooperativo (local para dos jugadores y online a cuatro bandas) que es tremendamente divertido.

» **¿QUÉ LE HACE DIFERENTE?** Se trata de un juego único por su mezcla de frenéticos combates y pequeñas dosis de rol (hay quien lo compara con la saga *Diablo*). Además destila un cáustico sentido del humor, resulta tremendamente largo, su cooperativo es de lo mejor de PS3 y, pese a centrarse únicamente en los combates, no se hace repetitivo en ningún momento. ○

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Diferente gracias a su toque "rolero". Mejora la primera entrega en todo: duración, posibilidades, variedad...

Desarrollador: IRRATIONAL GAMES

Editor: 2K GAMES

Precio: 65,95 €



■ El detective Dewitt debe buscar y proteger a la misteriosa Elizabeth.

Desarrollador: GEARBOX SOFTWARE

Compañía: 2K GAMES

Precio: 29,95 €



■ Hay cuatro personajes, cada uno con sus habilidades únicas.

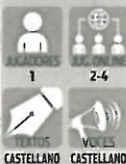


UNAS VACACIONES... DE "MUERTE"

DEAD ISLAND GOTY



Desarrollador:
TECHLAND
Editor:
DEEP SILVER
Precio:
19,95 €



Bienvenido a una isla paradisíaca con playas de ensueño, mucha fiesta... ¡y cientos de zombies! Y más aún en esta edición completa.

» AMBIENTACIÓN.

Nuestro objetivo es sobrevivir en Banoi, una isla vacacional... que ahora está plagada de zombies. Una puesta en escena con ligerísimos toques de survival horror, para un shooter subjetivo que en esta edición viene con todo el contenido descargable aparecido hasta el momento (nuevas tramas, modos juego...). Eso sí, algunos fallos jugables y técnicos no han sido solucionados (los combates son bastante toscos, hay "popping...").



■ Hay armas de fuego, pero mola más destripar zombies con armas improvisadas.



» **DESARROLLO.** Para cumplir las más de 100 misiones (entre principales y secundarias), nos movemos con total libertad por la isla de Banoi, mientras combatimos contra centenares de zombies. Para ello tenemos a nuestra disposición un enorme plantel de armas (la mayoría para uso cuerpo a cuerpo) y algunos vehículos. En esta edición se han incluido dos armas más, un nuevo modo de juego (con 4 escenarios plagados de zombies) y una trama adicional (la historia del militar Ryder White) que amplía a 5 los personajes disponibles.

» **¿QUÉ LE HACE DIFERENTE?** Ahora que los zombies están más moda que nunca, su puesta en escena resulta todo un aliciente si te va el tema de los muertos vivientes (no faltan los toques "gore"). Además, resulta largo (más de 25 horas si lo queremos completar todo al 100%) y su multijugador cooperativo, hasta para cuatro jugadores, es un atractivo irresistible si lo tuyo es eliminar zombies en compañía. ○

» VALORACIÓN: BUENO

Pese a sus mejorables combates y discreto apartado gráfico, engancha con su ambientación y cooperativo.



EL CYBERPUNK EN CLAVE DE ACCIÓN

DEUS EX HUMAN REVOLUTION



Desarrollador:
EIDOS MONTREAL
Editor:
SQUARE ENIX
Precio:
59,95 €



Retomar con éxito una saga mítica como *Deus Ex* no es una tarea fácil, aunque Eidos lo logró gracias a un desarrollo con enorme posibilidades.

» AMBIENTACIÓN.

Ambientado 25 años antes del original, tomamos el papel de Adam Jensen, un humano Aumentado (mejorado con elementos mecánicos), en una interesante trama que parece sacada de un relato de William Gibson (padre del cyberpunk). Una perfecta ambientación futurista redondeada por un apartado gráfico, que no deslumbra en lo técnico, pero sí en lo artístico y en el diseño.



■ Poder elegir cómo actuar en cada caso es uno de los grandes atractivos del juego.



» **DESARROLLO.** Los tiroteos abundan, pero tienen más de tácticos que de acción directa. Además, podemos optar por el sigilo y evitar los enfrentamientos. Pero más allá de los combates, las misiones ofrecen otras muchas posibilidades: personalización, minijuegos para piratear ordenadores, exploración de las ciudades, diálogos que influyen en la trama... Todo ello redundando en una amplia sensación de libertad (aunque no sea mundo abierto como tal) y nos permite encarar la acción de diversas maneras.

» **¿QUÉ LE HACE DIFERENTE?** Ofrece una bien engrasada fusión de géneros (acción, toques de rol, infiltración...) y unos combates diferentes en los que hay que estudiar cada movimiento. Además, tiene el aliciente de presentar un generoso abanico de posibilidades durante las misiones y un guión de ciencia-ficción perfectamente trazado y que mantiene el interés del jugador en todo momento. ○

» VALORACIÓN: MUY BUENO

Una trama elaborada para un título diferente, variado, profundo y con una impecable ambientación futurista.





UNA MISIÓN Y MIL FORMAS DE LLEVARLA A CABO

DISHONORED



Desarrollador:
ARKANE STUDIOS
Editor:
BETHESDA
Precio: **59,95 €**



■ Corvo tiene poderes muy especiales, además de un buen arsenal...

Combinando ideas de diversos géneros y añadiendo un toque propio, el cóctel que ofrece *Dishonored* es un auténtica delicia para jugones.

» AMBIENTACIÓN.

Es uno de sus puntos fuertes gracias a un logro trabajo artístico que logra que el escenario de la aventura, de la ciudad de Dunwall, resulte creíble y realista (es una especie de Londres de finales del XIX con ambientación "steampunk"). En Dunwall, encarnamos a Corvo, protector de la Emperatriz Jessamine y de cuyo asesinato se nos acusa. Aunque el apartado técnico no es vistoso, el diseño es deslumbrante.



■ Su original ambientación y la libertad que ofrece son sus dos grandes atractivos.



» **DESARROLLO.** Podemos ir "a saco" disparando o luchando cuerpo a cuerpo contra todo lo que se mueva, pero la verdadera esencia del juego está en pasar desapercibido.

Disponemos de un amplio arsenal (que podemos mejorar) y 6 poderes diferentes (teletransporte, ver a través de las paredes...). Combinando estos elementos podemos acabar con nuestros objetivos de diversas maneras, en unos escenarios que pese a ser cerrados ofrecen muchísimas rutas alternativas. Este factor lo convierte en un juego muy jugable (hay 3 finales).

» **¿QUÉ LE HACE DIFERENTE?** Más allá de su llamativa estética, lo más destacable es la cantidad de alternativas que ofrece para cumplir las misiones, ya sea decantándonos por la acción o por el sigilo. El uso de unos originales poderes y una genuina ambientación, son la guinda a un shooter con mucha personalidad. Una joya si te adaptas a su pausado ritmo de juego. ●

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Una aventura original que combina diversos géneros y ofrece muchas alternativas para encarar la acción.



CUANDO EL SHOOTER SIGNIFICA LIBERTAD

FAR CRY 3



Desarrollador:
UBISOFT MONTREAL
Editor:
UBISOFT
Precio: **69,95 €**



■ Nuestro protagonista podrá manejar todo tipo de armas y vehículos.

Un enorme entorno abierto, una isla llena de misterios, un desarrollo variado y plagado de sorpresas. Ojo, que no os afecte la locura...

» AMBIENTACIÓN.

Una isla paradisíaca que alberga a un siniestro grupo criminal es el escenario donde se mueve nuestro protagonista: un joven llamado Jason Brody que debe sobrevivir como pueda. Un idílico y vivo paraje (hay animales que podemos cazar, poblados con sus habitantes) construido con un apabullante apartado gráfico al que se le perdonan sus fallos (popping, algo de tearing...) dado lo amplio y creíble de los escenarios.



■ Poder movernos libremente por los enormes escenarios es uno de sus atractivos.



» **DESARROLLO.** Al tratarse de un juego de mundo abierto las posibilidades son enormes: exploración de zonas ocultas, muchas misiones secundarias, creación de nuestro propio equipo con los elementos recogidos... Un amplio abanico de acciones que se combinan con un variado desarrollo que fusiona tiroteos (no deja de ser un shooter subjetivo), elementos de infiltración y conducción. Y si la completa historia principal no te basta, ofrece una campaña adicional en cooperativo (local para 2 y online para 4 jugadores) y multijugador competitivo (4 modos para 16 personajes). Completísimo.

» **¿QUÉ LE HACE DIFERENTE?** Su libertad de acción y las enormes posibilidades que ofrece su desarrollo (tiroteos, caza, exploración...), son sus mejores bazas. Y todo bajo un atractivo argumento y escenarios de una arrebatadora belleza. Un sólido conjunto global con muy pocas fisuras, en el que no podemos olvidar el extra que suponen sus completas opciones multijugador (cooperativas y competitivas). ●

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Combina exploración, infiltración y tiros con una gran libertad de acción e interesantes modos multijugador.



» CONCLUSIONES

En el ranking hemos premiado más la calidad e intensidad del desarrollo que como el multijugador. Buscamos aventura. Y todos son títulos geniales (incluso *Dead Island GOTY* con sus fallos), que rompen las fronteras del shooter tradicional.



Si no te importa dejar a un lado las opciones multijugador y eres de los que prefieres una inolvidable experiencia en solitario, tanto *Bioshock Infinite* como *Dishonored* te cautivarán con su original ambientación e intenso desarrollo. Si el primero apuesta más por la acción y unos combates llenos de posibilidades, *Dishonored* se decanta más por la infiltración y amplias alternativas

a la hora de encarar las misiones. Y aunque ambos títulos pueden antojarse algo cortos, son dos auténticas joyas que no olvidarás en mucho tiempo por su calidad jugable. Si por el contrario, además del juego offline buscas un título para darle al gatillo en compañía, *Borderlands 2* (tiroteos con ligeros toques de rol) y *Far Cry 3* (mundo abierto con acción, sigilo, conducción, etc.) te ponen en ban-

deja tanto excelentes aventuras para jugar individualmente como un interesante multijugador. Ambos tienen opción de cooperativo Online (hasta para 4 jugadores) y, en el caso de *Far Cry 3*, también multijugador competitivo para 16 jugadores. Por su parte, *Deus Ex Human Revolution* tiene un ritmo algo más lento, pero guarda en su interior una inmejorable ambientación cyberpunk y

un desarrollo con amplísimas posibilidades, conjugando tiroteos, infiltración, minijuegos... Cierra el ranking *Dead Island GOTY*, la edición que incluye todo el contenido descargable de este shooter de mundo abierto en el que nos enfrentamos a cientos de zombis en una paradisíaca isla. Lástima que pese a su intensa acción, achaque algunos fallos de jugabilidad y gráficos. ●

	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS										COMPONENTES DE JUEGO										VALORACIÓN	TOTAL
	Nº Jugadores offline	Nº Jugadores online versus	Nº Jugadores online coop.	Nº Personajes controlables	Modos de juego	Mundo abierto	Contenido descargable	Duración	VALORACIÓN	Personajes	Escenarios	Enemigos	Generación escenarios	Animaciones	Efectos de sonido	Música	Control	Doblaje	VALORACION	Argumento	Combate	Exploración	Puzzles	Sigilo	Conducción de vehículos	Uso de poderes especiales	Mejora de personaje	Opciones de personalización			
Bioshock Infinite	1	No tiene	No tiene	1	1	No	Sí	MB	B	E	E	MB	E	MB	MB	E	E	E	E	E	Muy alto	Medio	Bajo	Bajo	Nulo	Muy alto	Sí	Alto	E	E	
Borderlands 2	1-2	No tiene	1-4	4	2	Sí	Sí	E	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	B	E	E	MB	B	Muy alto	Medio	Nulo	Bajo	Medio	Medio	Sí	Muy alto	E	E	
Dead Island GOTY	1	No tiene	1-4	5	3	Sí	Sí	E	E	B	B	MB	R	MB	MB	B	B	MB	B	B	Muy alto	Medio	Nulo	Bajo	Medio	Nulo	Sí	Medio	MB	B	
Deus Ex Human Revolution	1	No tiene	No tiene	1	1	No	Sí	MB	B	MB	B	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	Alto	Medio	Medio	Medio	Nulo	Alto	Sí	Muy alto	E	MB	
Dishonored	1	No tiene	No tiene	1	1	No	Sí	MB	B	MB	E	MB	MB	MB	E	MB	E	MB	E	MB	Medio	Medio	Medio	Alto	Nulo	Alto	Sí	Alto	E	E	
Far Cry 3	1	1-16	1-4	1	3	Sí	Sí	E	E	E	E	E	B	E	MB	MB	E	E	E	MB	Alto	Alto	Nulo	Medio	Alto	Nulo	Sí	Muy alto	E	E	

» CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden de forma objetiva las opciones y la duración general.

Número de jugadores online Versus: número total de jugadores que pueden enfrentarse en los modos online.

Mundo abierto: si podemos movernos con libertad por todo el mapeado o si estamos restringidos a las zonas donde se desarrolla la misión en curso.

Contenido descargable: indicamos si hay contenido adicional mediante descarga, ya sea de pago o gratuito.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Analizamos los elementos técnicos.

Escenarios: aspecto visual tanto desde su vertiente técnica como artística.

Generación escenarios: si los escenarios se forman de manera natural o si se generan de forma brusca (popping).

Control: el grado de rapidez del personaje a nuestras órdenes o si podemos realizar todas las acciones sin problema.

COMPONENTES DE JUEGO

Aspectos del desarrollo que indican su variedad y las posibilidades que ofrece.

Combate: la cantidad de enfrentamientos, ya sea usando armas de fuego o con armamento cuerpo a cuerpo, que aparecen en el juego.

Exploración: la posibilidad de movernos libremente por el mapeado y la importancia que tiene que nos dediquemos a investigar zonas no exploradas para descubrir objetos ocultos, nuevas misiones, etc.

Puzzles: señala si tenemos que resolver enigmas o encontrar el uso adecuado a determinados objetos.

Uso de poderes especiales: capacidad de nuestro personaje para realizar acciones sobrenaturales (ataques demoledores, movimientos especiales...).

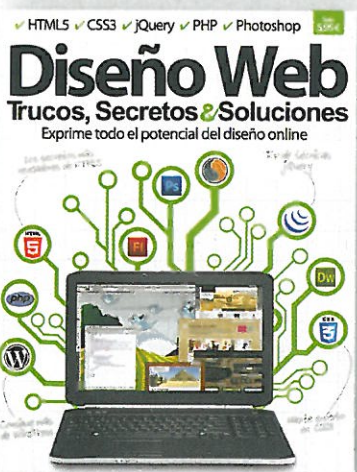
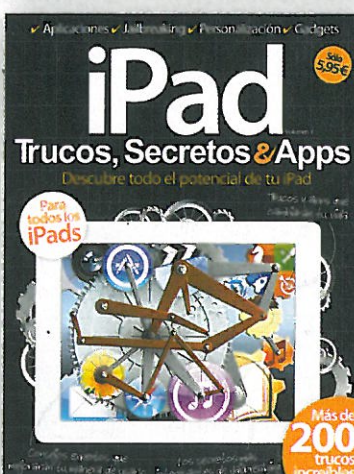
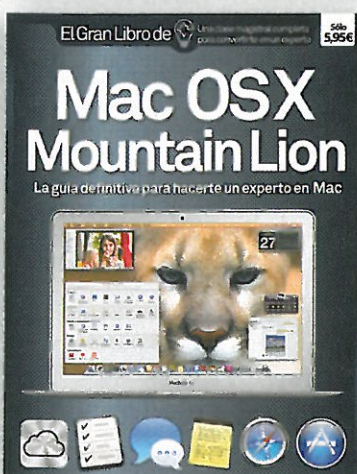
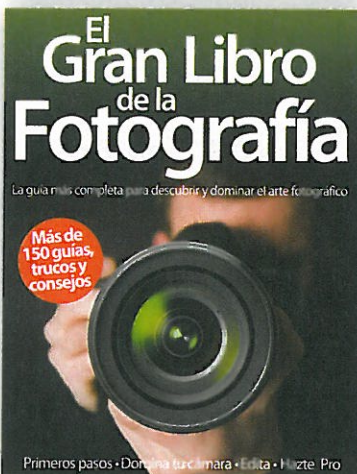
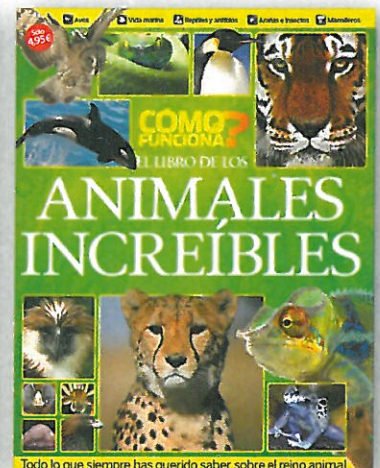
Mejora de personaje: posibilidad de subir de nivel y adquirir nuevas habilidades o mejoras para nuestro héroe.

Libros y guías axel springer

Desearás tenerlos todos, todos... ¡todos!

¡YA EN TU QUIOSCO!
Desde **5,95€**

Fotografía, diseño web, arte 3D, smartphones, mundo Apple, Apps imprescindibles, videojuegos... ¿Quieres saber más?



Disponible también en los mejores kioscos digitales:



Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

✉ Escribenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Consultorio".

@ Manda tus e-Mail a consultorio.playmania@axelspringer.es

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitís para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

Enfrentando a los grandes

Me quiero comprar un juego pero no sé por cual decidirme: *FarCry 3* o *CoD Black Ops 2*. ¿Qué opináis al respecto?

@ **Pablito Alconchel**

Los dos juegos tienen 3 partes bastante diferenciadas: un modo historia, un competitivo multijugador y cooperativo. Hay un motivo por el que la saga *CoD* es la reina de los shooters, y es principalmente

por su modo multijugador casi infinito; este es un apartado en el que *FC3* se defiende, pero no puede competir, aunque sólo sea porque es casi imposible que consiga atraer al mismo número de jugadores. En el cooperativo, los dos juegos te ofrecen misiones que componen una campaña diferente a la individual para hasta 4 jugadores, y diríamos que en esto están más o menos empatados, preferir enfrentarse a zombis o a piratas ya va con cada uno. En el modo historia, tanto por su duración, como por extensión y por opciones la oferta de *FarCry 3* es mucho más rica que la de *BO2*, y se nota que es el plato principal del juego de Ubisoft. Decidirse por uno u otro depende de a qué parte le otorgues tú más peso

Conexión obligatoria

Tras ver la presentación de PS4 hay algo que no me ha quedado claro: ¿será necesario tener la consola permanentemente conectada a Internet para jugar?

@ **David Alcántara**

No será necesario, y Sony ya ha confirmado que podremos jugar estando desconectados de Internet. Naturalmente eso nos impedirá acceder a las funciones online, pero si podemos seguir disfrutando de nuestros juegos, que es lo que de verdad importa, nos parece una buena noticia.

Una saga, más historias

Para jugar a *FarCry 3* ¿recomendáis jugar antes a *FC2*, o son dos juegos con historias totalmente distintas?

@ **José Antonio Cabezas**

Ambos se parecen en su estilo de juego y tono general, pero las historias son totalmente independientes y no necesitas conocer la del 2 para disfrutar del 3. Aunque el salto a los superventas se haya dado con la tercera entrega, *FarCry 2* es un gran juego y puedes encontrarlo a muy buen precio.



■ *FarCry 2* tiene una historia distinta de la de *FarCry3* y es un gran juego.



■ Los DLC de *Skyrim* ya están disponibles en PS Store. Lo retrasos se debieron a problemas de desarrollo en PS3 y no tenían nada que ver con el idioma.

El final de una larga espera

Tengo una pregunta sobre los DLC de *Skyrim* en PS3. En algunos países creo que se han atrasado por el cambio de idioma. Yo tengo la versión inglesa del disco, si descargo un DLC del Store español, ¿estará en español o en inglés?

@ **Naomi Molemans**

Las tres expansiones aparecidas hasta ahora para *Skyrim* (*Dawnguard*, *Heartfire* y *Dragonborn*) ya están disponibles en el Store (estuvieron a mitad de precio durante su primera semana). El retraso se debió a problemas en el desa-

rollo para PS3, no al idioma. También puedes descargar la versión inglesa de cada expansión, el idioma aparece en el título de la descarga.

Masacre por tiempo limitado

¿Sabéis si el modo Palacio Sangriento de *DmC* estará gratis en el store indefinidamente?

@ **Santi**

Aunque todavía no tengas el juego puedes descargar el DLC, por si acaso desaparece o se vuelve de pago. Para poder jugarlo necesitarás una copia del juego y haber completado su modo historia.

■ No todos los shooters son iguales: decide si prefieres historia o multijugador.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Retrocompatibilidad digital

Me he enterado de que las compras hechas en PSN no serán compatibles con PS4. En lugar de fomentar las compras digitales esto provoca todo lo contrario; juegos que pensaba que serían míos para siempre en cualquier sistema se van a ir por la borda. Se demuestra que les importa más el dinero que los usuarios. A este paso terminaré comprando *FFVII* cinco veces.

@ **Pedro Fito Romero**

Tradicionalmente, los formatos de juegos han cambiado cada generación: un juego de NES no valía en una Super Nintendo. Sony acertó de pleno con PS2 al hacerla compatible con PSone, y nos decepcionó al no hacer lo mismo con PS3. PS4 tiene una arquitectura muy diferente a la de PS3 y por lo tanto los juegos son

distintos. Es como pretender jugar a tus juegos de Android en iPhone. No puedes. Si eres fan de "La Guerra de las Galaxias" seguramente te hayas comprado las pelis en VHS, DVD y Blu-ray... No es algo exclusivo de los videojuegos. Eso sí, los juegos siguen siendo tuyos y mientras tengas una máquina capaz de reproducirlos podrás seguir disfrutando de ellos. ○





■ El juego de PS Store *The Secret of Monkey Island: Edición Especial* tiene subtítulos en castellano y voces en inglés. Está remasterizado, pero también se puede jugar con su aspecto gráfico original, aunque ahí sí, totalmente en inglés.



¿Saldrá Rayman Legends en PS Vita?

@ Carrroma

Por ahora sólo está anunciado en PS3, pero tras disfrutar la preciosidad que es *Rayman Origins* en la pantalla Vita sería una pena quedarnos sin él para la portátil. Y si no es mucho pedir, que esta vez incluya el cooperativo.

¿Cómo puedo conseguir la revista en formato digital?

@ Ángel Ortiz

Desde las apps o sitios web de "Zinio" y "Kiosko y Más" puedes adquirir los números prácticamente al mismo tiempo, para disfrutarlos en tablets, smartphones o PC.

¿Saldrá Yu-Gi-Oh! para PS Vita?

@ Joselu Ocaña

Podrían lanzar los títulos de PSP en el Store. Pero teniendo en cuenta que *Tag Force 6* sólo apareció en Japón en 2011, nos tememos que si algún día se lanza un juego en Vita tampoco salga de allí.

¿Tendrá Ni no Kuni alguna expansión?

@ Elo

Hay un par de criaturas como DLC gratuito, pero no parece haber planes de lanzar ninguna expansión para la historia.

Tanteando el idioma

Quería saber en qué idioma está el juego *Monkey Island* de PS Store, y también si está doblado o no al castellano.

@ Pedro Oyola

El juego *The Secret of Monkey Island: Edición especial* tiene voces en inglés, y en el aspecto remasterizado incluye subtítulos en castellano, pero si optas por jugarlo en su modo clásico, no tiene subtítulos. Cuidado, porque la versión que viene dentro del recopilatorio *Tales of Monkey Island* va sólo en inglés.

es la marca de la casa Payne, y no la vas a encontrar en casi ningún otro juego; aunque *Red Dead Redemption* tiene algo parecido en su *Dead Eye* (pero está sin doblar). *Vanquish* la combina también con otros elementos acrobáticos y sí está doblado (aunque su campaña es muy breve). Si lo que buscas es un shooter en tercera persona con una historia interesante y en español, nos parece que *Spec Ops: The Line* podría gustarte. La saga *Uncharted* es también una buena opción, aunque las historias y personajes suelen ser menos siniestras que la aventura brasileña de Rockstar.

Hablando claro

¿Sabrías decirme algún juego de características similares a *Max Payne 3*, pero que estuviese doblado al español?

@ José Antonio Cabezas

La mecánica de tiempo bala

DLC fuera de pase

¿Si compro ahora el pase de temporada de *ACIII* y descargo el primer episodio ¿tendré que pagar por la tercera descarga cuando salga?

@ Francisco Javier Martín

El pase de temporada incluye por 29,99€ todo el DLC que aparezca para *Assassin's Creed*, además de un paquete exclusivo y acceso una semana antes a todos los DLC. Incluye las 3 partes de la serie *La tiranía del Rey Washington*, no tendrás que pagar ninguna de ellas por separado. No es que el precio sea un regalo, pero si quieres tenerlo todo es más económico que comprar cada DLC a medida que vaya poniéndose a la venta.

■ El pase de temporada de *ACIII* te garantiza todo el DLC que se ponga a la venta.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Que os pareció la presentación de PS4?



Me esperaba más

Alejo Nahuel Correa Rodríguez

"Lo que más me ha gustado han sido la presentación de juegos y la aclaración de un par de dudas. Lo peor, el diseño del mando, las funciones son increíbles, pero el mando estéticamente deja mucho que desear."

Se hizo larga

David Vázquez

"Estuvo muy bien, pero creo que con una hora hubiera valido. Los juegos parece que van a estar muy bien, aunque no hubo ninguno de esos que digas: 'compro la consola por ese juego'. Espero que en el E3 anuncien algo espectacular."

¿Es el momento adecuado?

David Martínez

"Tiene una pinta tremenda, pero ¿porqué no esperar a que acabe el momento de PS3?"

Un poco decepcionante

David García

"Con tanto revuelo que se formó, creo que fue un poco decepcionante. No se vio la consola, no sabemos precio, sólo vimos como quien dice 4 juegos. Sony se tendría que esforzar más si quiere ganarle la guerra a Microsoft."

No estuvo mal...

Manu García Pérez

"La verdad es que no estuvo nada mal, pero lo que faltó realmente fue presentar como será la futura PS4. El mando no está mal, y espero que sea compatible con PS3."

Fue un aperitivo

Wilson Plazas

"Nunca se dijo que sería una presentación, se insinuó, se especuló, nunca se confirmó como tal. Esto fue un aperitivo, para ponernos con el hype en las nubes. ¡Y estuvo genial!"

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos te gustaría que se anunciaran para PS4?

@ Manda tus e-mail a consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión". Y no te olvides de incluir una foto tuya.

Night City en el horizonte

¿Se sabe algo del juego *Cyberpunk*?

@ Guillermo Durà

El título definitivo del juego de los polacos CD Projekt RED, creadores de la saga *The Witcher*, parece que será *Cyberpunk 2077* y no está previsto que aparezca antes de 2015. Manejando estas fechas esperamos verlo en PlayStation 4, aunque de momento no se ha confirmado para qué sistemas saldrá a la venta.



■ *Cyberpunk 2077* está previsto para 2015 y seguramente saldrá en PS4.

Recopilación pandorana

¿Sacarán *Borderlands 2* GOTY este año?

@ Christopher

Podría tardar un tiempo. Take 2 acaba de lanzar un paquete en formato físico con varias expansiones y, de acuerdo con el anuncio del pase de temporada, todavía queda al menos una expansión por salir, además de las tres que ya están a la venta. Tampoco sería extraño que la hipotética edición GOTY incluyese contenido de fuera del pase, como los atuendos, cabezas, arenas o el personaje extra (la Mecanomante) que están a la venta en el Store. Sea como fuere, aún no hay nada anunciado y, de llegar a existir, tardará.

Pronósticos ad-versus

Tras no sé cuántos años de supuesto desarrollo, ¿ahora quieren sacar *Final Fantasy Versus XIII* en PS4?

@ Saku

El juego se anunció en la feria E3 de 2006, aunque su creador Tetsuya Nomura admitió que su desarrollo todavía no había empezado. Han pasado

los años, y aparte de unas pocas declaraciones, teasers y rumores de cancelación no hemos sabido gran cosa, salvo que se estaba desarrollando para PS3. Pero los rumores apuntan a que podría salir finalmente en PS4, con el motor Luminous Engine. Habrá que esperar a la feria E3 de este año para comprobarlo...

Parte de la familia Play

¿Por qué no hay un *God of War* o un *Gran Turismo* para PS Vita?

@ David

Resistance, *Uncharted*, *Sly* o *Ratchet* y *Clank* ya han llegado a la portátil, y *Killzone* está en el horizonte. Es bastante pro-

bable que el resto de grandes de PlayStation vayan después, como así ocurrió en PSP.

Ajustándose al presupuesto

Con 20€ en el Store ¿qué juegos de rol y acción para jugar solo me recomendáis?

@ Francisco Javier Martín

Por 20 euros tienes *El Señor de los Anillos: La Guerra en el Norte* o, si te van los desafíos, *Demon's Souls*. En juegos de PSN, más pequeños, puede probar *Dungeon Hunter Alliance* (13€), la trilogía *DeathSpank* (13€ cada uno), *Dungeon Defenders* (10€). Sa- liéndote de la temática fantás- tica, un original opción es *Tokyo Jungle* (13€).



■ Se sabe poco de *Versus XIII* y no nos extrañaría que se fuera a PS4.

» PS4 CORRESPONDIENTE

¿Saldrá *The Last of Us* en PS4?

@ Manu

El juego tiene previsto su lanzamiento en PS3 para el próximo junio, que apareciese en PS4 en una versión mejorada, o con más contenido sólo lo sabremos con el tiempo. Quizá la próxima generación siga interesada en los remakes...

¿Saldrá en España *One Piece Romance Dawns* para PSP?

@ Yari Torres

Este título RPG apareció en Japón a finales del año pasado. No es probable que aparezca en Europa.

¿Qué se sabe sobre *Modern Warfare 4*?

@ Juan Luna

No está claro que el *Call of Duty* que salga este año forme parte de la serie *Modern Warfare*, aunque damos por hecho que es Infinity Ward quien lo está desarrollando.

¿Lanzarán los *Project Zero* de PS2 para PS3?

@ Emilio José Collado

No parece nada probable que vean una remasterización en HD. Ni siquiera las versiones de PS2 "a secas" están en el Store.

¿Han sacado ya *Nuketown Zombies* de *Black Ops 2*?

@ Miguel Sopena

El mapa está disponible, pero como parte del pase de temporada. No puede adquirirse por separado.

¿Habrà una secuela de *Enslaved*?

@ Benjamín Díaz

Pinta mal, el juego no vendió lo esperado y *Ninja Theory* se puso manos a la obra con *Devil May Cry*. Una pena, porque el juego estaba bien...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Auriculares de jugón

Encontré unos cascos Turtle Beach Black Ops 2 Kilo, ¿me los recomendáis para jugar a juegos como los *Call of Duty* y *Battlefield 3*?

@ Ángel Ortiz

Se trata de unos cascos estéreo con cable bastante grandes y cómodos, con la ventaja lógica de incorporar micrófono para jugar online. Por unos 80€ no son baratos, pero sí los más accesibles de la gama Black Ops 2 de Turtle Beach, que son de muy buena calidad en general. Como auriculares para jugar, sobre todo si juegas por equipos, son más que aceptables, aunque es posible que con el tiempo te apetezca probar un modelo con sonido envolvente como los modelos Xray, Tango o Sierra o incluso inalámbricos, aunque son más caros. ○

Calibrado duradero

He adquirido la MAG II Gun Controller y estoy perdido. El problema principal es que la calibro, pero en cuanto hago un giro y vuelvo a la posición del centro de pantalla ya está descalibrada. He consultado la web oficial y nada.

@ Estibador

Existen parches específicos para algunos juegos, como *Black Ops II*, pero estos problemas son habituales. Cuesta acostumbrarse al principio, pero con práctica controlarlo se hace algo más "natural". La clave es que no desplaces en exceso el periférico y evites movimientos bruscos. Además, parece que el calibrado no siempre se almacena y por eso buena parte de los problemas que aparecen en las FAQ de la web del fabricante insisten en calibrar de nuevo. ○

Conectarte sin red

Tengo una PS Vita Wi-Fi, ¿cómo puedo conectarme para usar NEAR si no tengo una red abierta cerca?

@ Hugo

No puedes, pero si tienes un smartphone con 3G podrás compartir esa conexión creando una pequeña red Wi-Fi. En Android e iOS hay una opción en ajustes para Compartir Internet. Una vez actives esa opción en el teléfono, puedes ir a tu PS Vita, y en Ajustes/Red/Ajustes Wi-Fi elegir la red de tu teléfono. Saldrá una ventana pidiéndote la contraseña y una vez introducida la consola guardará esos datos y estarás conectado a internet. Cada vez que necesites conectarte así, activa Compartir Internet en tu teléfono y tu Vita se conectará automáticamente. Desactiva en el teléfono esta opción cuando no la uses porque gasta bastante batería. ○



■ la MAG II puede usarse con cualquier shooter, pero hay que acostumbrarse a su funcionamiento.

Tu revista de Los Sims™3 en digital ¡DESCARGA GRATUITA!



La revista digital y gratuita, donde el Universo Sims cobra vida más allá de la experiencia en papel. Incluye elementos multimedia para convertir la lectura en una experiencia tan apasionante como el Universo Sims: vídeos, galerías, animaciones...

Los fans podrán encontrar las **noticias** del Universo Sims más jugosas, los **trucos y estrategias** para el juego y sus **expansiones**, prácticos tutoriales que les llevarán **paso a paso** por la creación de casas, personajes, objetos, ropa... y un espacio donde ellos mismos son los protagonistas, **compartiendo sus creaciones**, solucionando los desafíos planteados... ¡mil formas de que cualquier jugador pueda ir más allá con el juego y sus personajes!

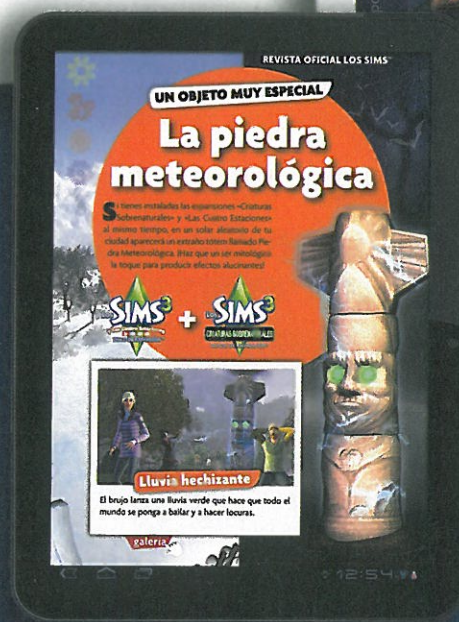
Con elementos multimedia:
Videos
Galerías de fotos
Animaciones

- Actualidad • Estrategias
- Reportajes • BricoSims
- Comunidad • Avances

¡Ni tú ni tus Sims os la podéis perder!

Más información en:

store.axelspringer.es/videojuegos/revistas-videojuegos/edicion-digital-los-sims



Disponible gratis para tu ordenador, smartphone y tablet en:



Disponible en el
App Store

pocketmags.com



PS NETWORK

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



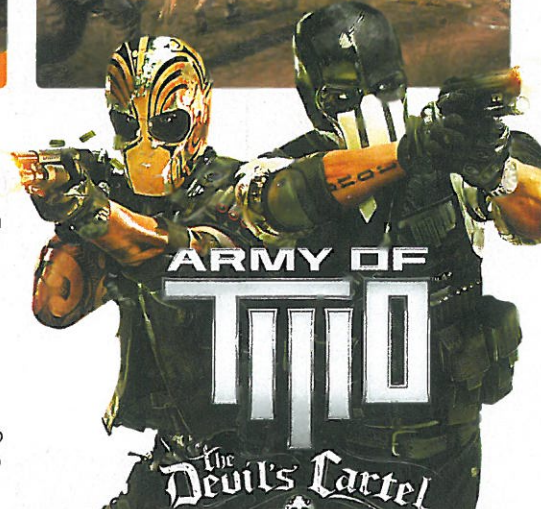
■ Explosiones y tiroteos para dos son los elementos principales de la demo del nuevo *Army of Two*.

GRATIS SHOOTER-ACCIÓN | VISCERAL GAMES | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES | +18 AÑOS

Army of Two: The Devil's Cartel

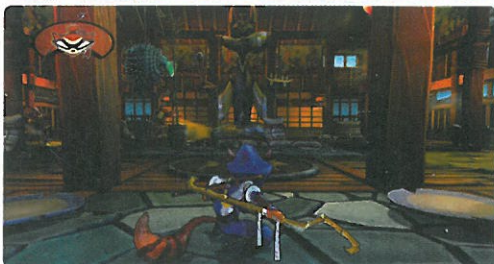
La nueva entrega de este shooter de acción cooperativo de Visceral Games está protagonizado por un nuevo el dúo, Alpha y Bravo, que traen un tono más serio al juego. En esta ocasión la acción nos lleva a las peligrosas calles de México, donde cumplirán una misión para la milicia privada Tactical Worldwide Operations (T.W.O.). La misión es "sencilla": intervenir en medio de una guerra de narcotráfico para proteger a un político. En la demo, que no llega a una hora de duración, tendremos que superar una de las misiones del

juego final, jugando solos con la ayuda de la CPU o bien con un amigo en la misma PS3 a pantalla partida u online. Y las mecánicas cooperativas y tácticas de la serie siguen ahí, como cubrirse las espaldas o parapetarse con paredes y otros elementos, amén de novedades como el indicador "Overkill" (nos vuelve más letales) o situaciones más explosivas que "forzarán" aún más la ayuda entre los dos jugadores. Todo regado con importantes novedades técnicas, como escenarios mucho más destructibles, animaciones mucho más naturales... ●



GRATIS AVENTURAS | SANZARU GAMES | CAST. 1 JUGADOR

Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo



La demo nos invita a robar en un museo lleno de medidas de seguridad. Para llevar la misión con éxito, alternamos el control entre Sly, Bentley y Murray, cada uno con habilidades muy distintas (que van desde la fuerza bruta a la habilidad para piratear redes de seguridad), en un desarrollo sumamente variado. ●

GRATIS LUCHA | CYBER CONNECT 2 | CAST. 1 JUGADOR

Naruto Shippuden UNS 3



El ataque del Zorro de Nueve Colas a la Villa Oculta de la Hoja es el eje central de esta demo en la que tenemos la oportunidad de librar un feroz combate contra el monstruo y probar de primera mano todas las mejoras del sistema de combate de este título, incluido el modo Decisión Definitiva. ●

GRATIS SIMULACIÓN | GAMES FARM | CAST. 1 JUGADOR

Air Conflicts: Pacific Carriers



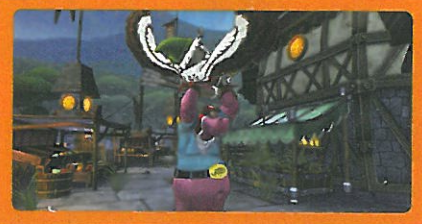
En este simulador de vuelo centrado en los combates de la II Guerra Mundial participamos en dos misiones llenas de acción. En una de ellas nos ponemos a los mandos de un avión japonés para recrear el ataque a Pearl Harbor y en la otra manejamos un avión de la fuerza americana en la batalla de Maloelap Atoll. ●

LAS MEJORES DEMOS

	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción-Aventura	1700



Dead Space 3	Terror-Acción	--
Devil May Cry DmC	Acción-aventura	1300
Dragon's Dogma	Rol de Acción	1715
God of War: Ascension	Acción-Aventura	--
I Am Alive	Aventura	1953
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
LEGO Batman 2	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LittleBigPlanet Karting	Conducción	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Acción-Aventura	--
Mortal Kombat	Lucha	--
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Conducción	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
Papo & Yo	Plataformas/Puzzle	976
Pro Evolution Soccer 2013	Deportivo	2300
Quantum Conundrum	Plataformas/Puzzle	1600
Ragnarok Odyssey	Rol	260
Rainbow Moon	Rol	1800
Ratchet & Clank: Q Force	Aventura	4600
Resident Evil 6	Terror/Acción	847
Resistance 3	Shooter	1406
Sleeping Dogs	Acción/shooter	2400
Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo	Acción-Aventura	3600



Street Fighter III: 3rd Strike Online	Lucha	619
The Cave	Puzzle/Aventuras	984
The Darkness II	Shooter	1440
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
XCOM: Enemy Unknown	Estrategia	1500
Zombie Driver	Conducción-arcade	1000

MUNDO PSN

MÁS MÚSICA

VIDZONE INCORPORA MÁS VIDEOCLIPS



Justin Timberlake ha sido elegido como el artista de la semana debido a su nuevo álbum y están sus videos más conocidos junto a su última canción "Suit & Tie". También están disponibles algunos temas de Rihanna y se ha añadido su último single "Stay". Por último, el grupo OneRepublic tiene una sección especial con sus clips más famosos como "All the Right Moves".

CINE A RAUDALES

NUEVAS PELÍCULAS EN LA TIENDA DE VÍDEOS

La oscarizada "Argo" de Ben Affleck ya puede ser alquilada o comprada en la Store (4,99 €/14,99 €) como "Skyfall", la nueva de Bond (2,99 €/14,99 €) y "Hotel Transilvania" (3,99 €/11,99 €). Eso sí, todas ellas están disponibles a 1080p.

AVENTURA GRATUITA

JUEGA GRATIS A LOS MODOS ONLINE DE UNCHARTED 3



El multijugador de Uncharted 3 pasa a ser F2P o gratuito y podrás jugar todo lo que quieras. Eso sí, solo podrás potenciar el personaje hasta el nivel 15, a partir de ahí, desbloquear esas opciones tiene un coste, como acceder a modos como Aventura cooperativa o los 3 packs de mapas publicados.

MEJORAS PARA TODOS

TEN TU PROPIA GRANJA EN PLAYSTATION HOME

Con la nueva actualización de Home se ha introducido el espacio personal Bramblenook Farm. En él podemos crear una granja donde criar animales, plantar vegetales, cortar leña, crear nuestros propios muebles de madera... Pero si lo tuyo son los deportes, hay disponible una completa selección de equipaciones de equipos de fútbol y ropa inspirada en el circo de la F1.

DATOS CURIOSOS

LOS MÁS VENDIDOS DE PLAYSTATION STORE

Un mes más, el Store publica sus títulos más vendidos, que el mes pasado fueron las dos primeras entregas de Darksiders (rebajados un 75%) y Ni No Kuni. En cuanto a los lanzamientos digitales únicamente, el desenfadado The Cave le ha quitado el primer puesto a Journey. Y en Vita, Urban Trial Free Style alcanza el top, como GTA San Andreas entre los clásicos de PS.

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

STAR WARS PINBALL LLEGA A PS STORE



Zen Pinball 2, recibe un pack de mesas basado en la famosa saga galáctica. Por 9,99 € este set incluye la mesa basada en "Las Guerras Clon" (con la estética de la serie de animación) y la mesa del "Episodio V: El Imperio Contraataca", en la que aparece Boba Fett. Como en otras tablas, no faltan misiones y minijuegos en cada una de ellas...

TERROR EN OFERTA

LA SAGA RESIDENT EVIL ¡¡ESTÁ DE REBAJAS!!!

Capcom ha lanzado unas rebajas digitales centradas en su famosa saga, que durarán hasta el 27 de marzo. El pack con los 3 primeros RE cuesta 14,99 €, mientras que el pack con RE4 y RECVX asciende a 19,99 €. RE Chronicles HD Collection cuesta ahora 14,99 €. Seguimos con RE5 (9,99 €), Operation Racoon City (9,99 €) y RE6 (24,99 €). Si los quieres todos, el super Pack cuesta 69,99 €.

VUELVE LA ACCIÓN

PAYDAY 2, EN VERANO



El estudio sueco Overkill Software ha anunciado que este verano lanzarán en PSN la secuela de Payday. Así, volverán los robos de bancos cooperativos, con novedades: habrá 4 clases de personajes (cada uno con armamento y habilidades distintas), más opciones de personalización...



COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | LA CAÍDA DE VERGIL | 8,99€

Devil May Cry

El malvado hermano de Dante es el principal protagonista de esta campaña que puede durar, aproximadamente, unas tres horas y que tiene lugar después del final de la aventura principal. La historia narra cómo el ambicioso gemelo Vergil pretende acabar con toda su familia y, de paso, con los seres humanos en un total de 6 misiones que cuentan con los mismos niveles de dificultad que el episodio de Dante. En ellos, controlamos a Vergil y debemos acabar con todo lo que se interponga en nuestro camino con la espada de sombras Yamato (que tiene versión demoníaca y versión angelical). Sus técnicas son muy diferentes a los de su hermano Dante (golpes más lentos y poderosos) aunque también aprendemos nuevas habilidades y ataques. También descubriremos nuevos detalles sobre el personaje... **O**

VALORACIÓN. Si te gustó DmC te entretendrá, aunque nos parece corto y caro para lo que ofrece y cuesta.



■ Vergil se pone manos a la obra para llevar a cabo su plan de destrucción de la humanidad.

■ Connor se convierte en el protector de su tribu india en un mundo alternativo donde George Washington es rey.



PS3 | LA TIRANÍA DEL REY WASHINGTON: LA INFAMIA | 9,95€

Assassin's Creed III

Tras enloquecer por el poder del cetro, George Washington se autoproclama Rey, desatando el caos. Y en medio de este suceso se encuentra Connor, el prota, quien confundido por lo que está pasando, recupera su nombre indio para convertirse en el defensor de su tribu. Además, cuenta con nuevas habilidades relacionadas con lo espiritual, como el poder de enviar lobos u ocultarse más rápidamente, aunque realizar todas estas destrezas tienen un alto coste para su salud. Los escenarios son los mismos que ya conocemos por ACIII, pero con un aire diferente debido a todos los sucesos ocurridos. Este primer DLC añade una duración aproximada de tres horas, en las que podemos realizar tareas secundarias como salvar colonos o cazar nuevos animales salvajes. Quedan otros 2 capítulos más... **O**

VALORACIÓN. Nuevos hechos se desarrollan en un DLC que peca de tener un coste bastante alto y una duración "breve".

PS3 | VR MISSIONS | 2,49 €



Metal Gear Rising: Revengeance

Esta pack incluye treinta nuevas misiones RV, en las que Raiden debe demostrar su habilidad con la katana y el sigilo. En todas Raiden es el prota, aunque en breve llegarán 2 DLC con Sam y Bladewolf jugables...

VALORACIÓN. Más retos para Raiden a un precio asequible... aunque deberían ir en el juego.

PS3 | CITADEL | 14,99 €



Mass Effect 3

El último DLC de la ME3 dura unas 2 horas y nos lleva a la Ciudadela, donde nos reencontramos con viejos conocidos que han aparecido en anteriores entregas y que sorprenderá con su enemigo final...

VALORACIÓN. La despedida definitiva de la saga llega con un DLC que no aporta mucho a la historia.

PS3 | PACK DELUXE | 24,99 €



Need for Speed Most Wanted

Tres DLC se han unido en este pack: Terminal Velocity, Movie Legends y NFS Heroes. En total un nuevo escenario (aeropuerto Internacional de Hughes) y más modos de juego, así como 15 coches nuevos.

VALORACIÓN. El nuevo escenario, modos y coches amplían sus opciones, aunque es caro...

LAS MEJORES EXPANSIONES

	Expansión	Contenido	Precio por unidad desde
Assassin's Creed III	La Tiranía del Rey Washington: La Infamia	Primer DLC que incorpora una historia inédita	9,95 €
	Benedict Arnold	Cuatro nuevas misiones exclusivas	--
	Secretos Escondidos	3 misiones, trajes y personajes para el online	4,99 €
	La Dura Batalla	3 mapas y otros 3 personajes para el modo multijugador	7,99 €
Assassin's Creed La Hermandad	La Desaparición de Da Vinci	8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online	9,99 €
	Pack Misiones de Copérnico	Añade un nuevo personaje y nuevas misiones	Gratis
	Actualización del Animus 1.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
	Actualización del Animus 2.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
Batman Arkham City	Batman Inc Batsuit	Añade un nuevo traje	Gratis
	Paquete de Arkham	Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes)	14,90 €
	Pack Nightwing	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	6,99 €
	Pack Catwoman	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	9,99 €
	Pack Vestimentas	Añade diferentes skins	4,99 €
Borderlands 2	La Escobechina Sangrienta del Señor Torgue	Nuevas misiones armas y localizaciones	9,99 €
	La Gran Cacería de Sir Hammerlock	Nueva localización donde buscar nuevos tesoros	9,99 €
CoD Modern Warfare 3	Collection Pack 1	Nuevos mapas multijugador, y op. especiales...	14,99 €
	Collection Pack 2	Nuevos mapas multijugador, y combates cercanos	14,99 €
Devil May Cry	La Caída de Vergil	Aventura protagonizada por el gemelo de Dante	8,99 €
Dishonored	Dunwall City Trials	10 mapas y marcador global con logros y trofeos	4,99 €
Gran Turismo 5	Paquete de coches 2	Añade 4 nuevos coches	3,99 €
	Pack Coches de competición	Añade 12 nuevos vehículos	6,99 €
	Pack circuitos	Añade 3 nuevos circuitos	3,99 €
	Pack pinturas	Añade 100 nuevos pinturas	1,99 €
	Pack equipo de competición	Añade 25 nuevos cascos y 15 monos	1,99 €
L.A. Noire	Caso El coche del consúl	Añade un nuevo caso de tráfico	3,99 €
	Pack Galvanizados Nicholson	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso El lapsus	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso La ciudad desnuda	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Desafío 50 placas + traje	Añade un una nueva tarea opcional y atuendo	1,99 €
	Traje detective y arma Broderick	Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma	1,49 €
	Traje el pígil	Añade un nuevo atuendo	0,99 €
	Ametralladora Chicago piano	Añade un nuevo arma	Gratis
	Pase L.A. Noire	Da acceso a todo el contenido descargable	8,99 €
Mass Effect 2	La Llegada	Añade una nueva misión	6,99 €
	Pack Aegis	Añade nuevo rifle de precisión y armadura	1,99 €
	Pack Apariencias	Añade diversos aspectos nuevos	1,99 €
	Pack Equalizador	Añade nuevas mejoras de equipo	1,99 €
	Pack Firepower	Añade 3 nuevas armas pesadas	1,99 €
	Pack Recon Operations	Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo	1,99 €
	Pack Terminus	Añade un nuevo arma y una armadura	1,99 €
	Pack Cerberus	Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas	14,99 €
Mass Effect 3	Leviatán	Dos horas de juego, nueva historia, armas y personajes	9,99 €
	Expansión online Earth	Nuevas armas, más personajes, nueva dificultad...	Gratis
Max Payne 3	Todos Contra Todos Perfecto	Cuatro modos para el multijugador y otro para individual	8,99 €
	Pack Crimen Desorganizado	Nuevo mapa, nuevo modo y modificaciones Score Attack	Gratis
MotorStorm Apocalypse	Ranchera Eurogamer	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Superbike de Gameradar	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Pack de Llantas	Añade nuevas llantas para tus vehículos	Gratis
	Muerte: Ace of Spades Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dice: King of Diamonds Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
Ninja Gaiden 3	Dinamo: Queen of Hearts Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	2 Packs de armas	Cada uno añade un arma (guadaña o garras)	2,99 €
	8 Packs de retos	Cada uno añade nuevos desafíos y retos	1,99 €
RE Operation Raccoon City	2 Packs de personalización	Modifica el aspecto de tu ninfa en el multijugador	1,99 €
	Misiones Spec Ops	Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes	Gratis
	4 Packs de Armas	Cada pack añade 2 nuevas armas	1,99 €
Saints Row The Third	Pack de operaciones moradas	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Pack máximo placer	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Warrior Pack	Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...)	2,49 €
Sleeping Dogs	Nightmare in Northpoint	Nueva trama centrada en zombies y vampiros	--
	Varios Packs	Nuevas carreras y armas	2,99 €
Uncharted 3	Fortune Hunter's Club	Da acceso a todos los DLC	24,99 €
	Packs de Apariencias x3	Son paquetes de skins para el multijugador	2,99 €
	Aspectos para el multijugador x25	Añade un skins multijugador	0,49 €
Skyrim	Dragonborn, Hearthfire y Dawnguard	Más escenarios y retos que añaden más horas de juego	7,99 €
Street Fighter X Tekken	Pack de 12 personajes	6 personajes de la saga Tekken y 6 de la saga Street Fighter	19,99 €

OTRAS DESCARGAS

Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, videos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

CLÁSICOS PLAYSTATION

MIDNIGHT CLUB

Los 2 primeros títulos de PS2 de esta saga están disponibles en PSN a 9,99 € cada uno. Vuelve a ponerte al volante de los mejores coches por las calles de las ciudades más famosas del mundo y participa en reñidas carreras.



LOS INCREÍBLES

El videojuego basado en el film de Pixar, que cuenta con algunos niveles de endemoniada dificultad, puede encontrarse en PSN por 9,99 €. Sigue las aventuras de una familia con superpoderes, en este juego de acción y saltos.



JUEGOS PS MOBILE

SWITCH GALAXY

Por 2,49 € recorre a toda velocidad unos futuristas escenarios galácticos en busca de Tantalum, un objeto que sólo aparece cuando alcanzamos cierta velocidad. Una vez obtenido, hay que llevarlo a la base y acabar con otras naves.



CHIMPACT

En este arcade manejamos al simpático chimpancé Chuk en su búsqueda de plátanos. Como si de un pinball se tratara, lanzamos al mono por la jungla para poder recoger todos los objetos posibles. Su precio es de 3,99 €.



MULTIMEDIA

AVATARES

Personaliza tu ID con los personajes más característicos de este curioso título de GungHo para Vita. Por 0,99 € puedes elegir entre un total de 15 avatares entre los que destaca el héroe, la princesa, Lady Dark y el propio Dokuro.



TEMAS DINÁMICOS

Decora el fondo de tu PS3 con un fondo dinámico que destila toda la magia del último RPG de Level-5 y el conocido estudio de animación japonés Studio Ghibli. Los usuarios de Plus pueden descargárselo de forma totalmente gratuita.



¡MÁS DE 150 JUEGOS
ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

✉ Escribe tus cartas a Axel Springer España **PlayMania**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Guía de compras".
✉ Manda tus e-Mail a playmaniacos.playmania@axelspringer.es
PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas o concursos serán incorporados a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S.A., con domicilio en C/Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S.A.

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR **GAME**

LOS VENDIDOS PS3



- 1 **COD Black Ops II**
- 2 **FIFA 13**
- 3 **Far Cry 3**
- 4 **Dead Space 3**
- 5 **Metal Gear Rising: Revengeance**
- 6 **Crysis 3**
- 7 **Final Fantasy XIII-2**
- 8 **God of War III (Essentials)**
- 9 **Metal Gear Solid HD Collection**
- 10 **Ni No Kuni: La Ira de la Bruja Blanca**



PS3 ACCIÓN

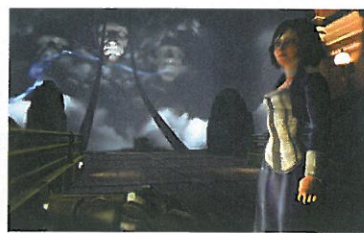
- DEAD ISLAND GOTY** **¡Precio especial!**
» **DEEP SILVER** » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mismo juego de zombies en primera persona, pero con todo el DLC. No se han pulido los defectos técnicos... **83**
- DYNASTY WARRIOR 7 EMPIRES** **¡Nuevo!**
» **KOEI** » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un multitudinario beat'em up tan repetitivo como siempre, pero con el extra de interesantes opciones estratégicas. **79**
- DMC DEVIL MAY CRY**
» **CAPCOM** » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. **90**
- FIST OF THE NORTH STAR KEN'S RAGE 2** **¡Nuevo!**
» **KOEI** » 59,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Simplifica aún más la sencilla mecánica del original. Un "machacabotones" repetitivo y técnicamente anticuado. **60**
- ESDLA LA GUERRA DEL NORTE** **¡Precio especial!**
» **WARNER** » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. **80**
- GHOST RECON FUTURE SOLDIER**
» **UBISOFT** » 41,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un buen shooter bélico, aunque lastrado por fallos técnicos. El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador. **87**
- LOLLIPOP CHAINSAW**
» **WARNER** » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. **85**
- MAX PAYNE 3** **¡Precio especial!**
» **ROCKSTAR** » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. **96**
- METAL GEAR RISING REVENGEANCE**
» **KONAMI** » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. **85**
- NINJA GAIDEN 3**
» **TECMO KOEI** » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. **80**
- RATCHET & CLANK Q-FORCE**
» **SONY** » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita. **87**

- RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY**
» **CAPCOM** » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. **88**
- SNIPER ELITE V2**
» **REBELLION** » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. **88**
- SPEC OPS THE LINE** **¡Precio especial!**
» **2K GAMES** » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter bélico se destaca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. **89**
- STARHAWK** **¡Precio especial!**
» **SONY** » 39,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. **89**
- ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION**
» **KONAMI** » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos competentes juegos, que aunque algo repetitivos, ofrecen mucha acción con el "toque Kojima". **80**
- DARK SOULS** **¡Precio especial!**
» **NAMCO BANDAI** » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. **90**
- DRAGON'S DOGMA**
» **CAPCOM** » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador. **90**
- FINAL FANTASY XIII-2**
» **SQUARE-ENIX** » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. **95**
- MASS EFFECT TRILOGY**
» **EA GAMES** » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3. **94**
- NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA**
» **NAMCO BANDAI** » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. **93**
- TALES OF GRACES F**
» **NAMCO BANDAI** » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un gran y completo juego de rol, con un divertido sistema de combate en tiempo real... aunque en inglés. **84**
- THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM** **¡Precio especial!**
» **BETHESDA** » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. **98**



3 razones para tener...

BioShock Infinite



1. UNA APASIONANTE TRAMA. Como buen *BioShock*, tiene un arranque inolvidable, una trama llena de sorpresas y un final que te dejará helado. No podrás parar de jugar.

2. AMBIENTACIÓN BRUTAL. Es otra de las grandes virtudes de *BioShock Infinite*. La imponente ciudad flotante de Columbia se ampara en un apartado técnico soberbio.

3. ES DIVERTIDÍSIMO. Y pocos shooter ofrecen unos combates tan repletos de opciones como los de *Infinite*: armas, vigorizadores, aerocarriles, portales espacio-temporales...

Play
¡El juego
del mes!

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED III
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. **93**

BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. **93**

DARKSIDERS II
» THQ » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. **91**

DEAD SPACE 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. **89**

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. **91**

DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que te atrapa por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. **94**

GOD OF WAR ASCENSION ¡Nuevo!
» SONY » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Solo innova en el sistema de combate y añade multijugador. **90**

GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. **94**

HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura adulta y de gran guión. Casi una película interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. **90**

HITMAN ABSOLUTION
» SQUARE-ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura de acción y sigilo que ofrece múltiples opciones para resolver los "asesinatos" y con un buen guión. **90**

INFAMOUS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. **90**

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. **92**

LEGO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las tres pelis de ESDLA en versión LEGO, fielmente adaptadas y con el asequible y divertido desarrollo de siempre. **88**

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. **98**

RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 71,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. **92**

SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una variada y divertida aventura, plagada de sorpresas y con elementos de diversos géneros. Bastante fácil. **89**

TOMB RAIDER ¡Nuevo!
» EIDOS » 64,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. **93**

UNCHARTED 3 LA TRACIÓ DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. **96**

LUCHA

MORTAL KOMBAT
» WARNER » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! **94**

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3 ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El título más largo y completo de esta saga de lucha dirigida principalmente a todos los fans de *Naruto*. **89**

STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. **94**

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... **94**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. **93**

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... **94**

LO MEJOR
DE PS3

ESTAMOS
JUGANDO A...

1 God of War Ascension

SONY AVENTURA DE ACCIÓN



Kratos vuelve en otra salvaje aventura de acción en la que conoceremos sus orígenes. Pero también le nos hemos terminado *BioShock Infinite*, *Tomb Raider*, *Crysis 3*... ¡Este mes no hemos parado!

2 BioShock Infinite

2K GAMES SHOOT'EM UP

3 Tomb Raider

SQUARE ENIX AVENTURA DE ACCIÓN

4 Crysis 3

EA GAMES SHOOT'EM UP

5 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3

NAMCO BANDAI LUCHA

VUESTROS FAVORITOS

1 Tomb Raider

NAMCO BANDAI ROL



Llegar y besar al santo. Esto es lo que ha hecho nuestra aventurera favorita en su regreso a PS3, que nos cuenta cómo fueron sus duros inicios en el "noble arte" de saquear tumbas... No os lo perdáis.

2 Assassin's Creed III

UBISOFT AVENTURA DE ACCIÓN

3 Ni no Kuni

NAMCO BANDAI ROL

4 FIFA 13

EA SPORTS DEPORTIVO

5 God of War Ascension

SONY AVENTURA DE ACCIÓN



Kratos se despidió de PS3 con otra brutal aventura.



Los 4 mejores juegos.

» Tomb Raider

El arco es el mejor aliado de Lara en su nueva aventura, y no sólo en los combates. Gracias a él podremos crear "puentes" de cuerda, mover objetos en los puzzles, incendiar las coberturas enemigas...

» Assassin's Creed III

Connor también es conocido como Ratohnhaké ton. No en vano creció en la tribu de los Mohawk y por ello sabe manejar a la perfección todas las armas indias, desde el tomahawk hasta el arco. Y lo demuestra en el juego.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es



1 GTA V

» PS3 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 17 DE SEPTIEMBRE

GTA V sigue ocupando la primera posición en nuestra lista de los más deseados. Y salvo sorpresa, aquí seguirá hasta que salga en septiembre.



2 Assassin's Creed IV

» PS3 » UBISOFT » AV. DE ACCIÓN » 1 DE NOVIEMBRE

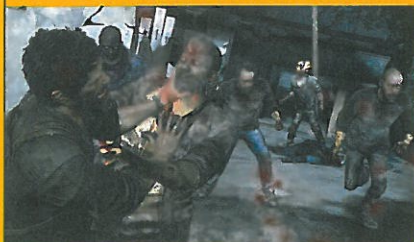
Ha sido una de las sorpresas del mes. El 1 de noviembre manejaremos al abuelo de Connor en un nuevo Assassin's Creed de ambientación pirata.



3 The Last of Us

» PS3 » SONY » AVENTURA » 14 DE JUNIO

Y otro de los grandes títulos de este 2013 va a ser The Last of Us. Viniendo de los creadores de la serie Uncharted, nos esperamos los mejor



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN

¡Precio especial!

» CODEMASTERS » 40,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. **89**



DRIVER SAN FRANCISCO

¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga Driver vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **90**



F1 2012

» CODEMASTERS » 65,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. **93**



GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. **96**



LITTLEBIGPLANET KARTING

¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a ModNation Racers, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. **78**



MOTORSTORM APOCALYPSE

¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **94**



NEED FOR SPEED MOST WANTED

» EA GAMES » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. **92**



RIDGE RACER UNBOUNDED

¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destrutivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. **84**



SBK GENERATIONS

¡Precio especial!

» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. **81**



SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

» SEGA » 71,90 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. **88**



TEST DRIVE FERRARI LEGENDS

» BIGBEN » 60,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de velocidad y de Ferrari, disfrutarán con su exigente simulación, pero la dificultad está descompensada. **81**



WRC 3

» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sigue sin ser espectacular y gráficamente no es muy potente, pero logra divertir gracias a una conducción realista. **87**

SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

» SEGA » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. **75**



BATTLEFIELD 3

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. **90**



BIOSHOCK INFINITE

» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. **95**



BORDERLANDS 2

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juego imprescindible. **94**



CALL OF DUTY BLACK OPS II

» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. **94**



CRYSIS 3

» EA GAMES » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. **89**



DUKE NUKEM FOREVER

» 2K GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. **84**



FAR CRY 3

» UBISOFT » 69,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. **91**



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

» EA GAMES » 69,95 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter que te dejará con la sensación de "esto ya lo he jugado", salvo por sus escasos detalles originales... **84**



KILLZONE 3

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **91**



PORTAL 2

» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **91**



RAGE

» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **91**

con el arma "de moda": el arco



» Crysis 3

El arco es una de las grandes novedades de esta tercera entrega de *Crysis*. Es ideal para causar bajas a distancia de forma silenciosa y para combinarlo con el camuflaje óptico y que los enemigos no puedan detectarnos.



» TES V: Skyrim

Y terminamos con el mejor juego de 2011: *The Elder Scrolls V: Skyrim*. En él podíamos usar bastantes tipos distintos de arco, crearlos, mejorarlos... Ser un buen arquero en *Skyrim* podía facilitarte mucho ciertas misiones.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

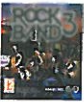
Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico. **75**



JUST DANCE 4

» UBISOFT » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop. **75**



ROCK BAND 3

» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos. **91**



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. **70**



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, pillalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. **85**

DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar. **94**



FIFA STREET

» EA SPORTS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. **80**



FIGHT NIGHT CHAMPION

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. **90**



GRAND SLAM TENNIS 2

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. **89**



NBA 2K13

» 2K SPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano! **94**



PRO EVOLUTION SOCCER 2013

» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de PES y que mejora notablemente lo visto otros años. **89**



SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación". **81**



TOP SPIN 4

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco. **91**



APE ESCAPE

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. **69**



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. **90**



CATHERINE

» ATLUS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. **86**



HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple. **75**



LITTLEBIGPLANET 2

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. **95**



LOS SIMS 3 IVAYA FAUNA!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans. **89**



MEDIEVAL MOVES

» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates. **84**



SONIC GENERATIONS

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. **86**



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. **79**



X-COM ENEMY UNKNOWN

» 2K GAMES » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos. **87**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 Dynasty Warriors 8

PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN

Aunque parezca difícil de creer, en Japón los *Dynasty Warriors* siguen "petándolo". Este ha vendido ya más de 200.000 unidades y supera al mismísimo *MGR: Revengeance*.



2 Senran Kagura Shinovi Versus: Shoujotachi no Shoumei

PS VITA | MARVELOUS | ACCIÓN

3 Shining Ark

PSP | SEGA | ROL

4 Macross 30: Ginga o Tsunagu Utagoe

PS3 | NAMCO BANDAI | SHOOT'EM UP

5 Metal Gear Rising: Revengeance

PS3 | KONAMI | ACCIÓN

EE.UU.

1 Crysis 3

PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

El shooter de Crytek le ha arrebatado la primera plaza a *Black Ops II*. Como veis, a los americanos también les gusta disparar a los aliens... Y cortar con la katana de Raiden.



2 Metal Gear Rising: Revengeance

PS3 | KONAMI | ACCIÓN

3 Call of Duty Black Ops II

PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

4 NBA 2K13

PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

5 Far Cry 3

PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP

EUROPA

1 Crysis 3

PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

Y en Europa la lista resulta sorprendentemente parecida a la norteamericana, pero cambiando uno de sus deportes nacionales (el basket), por el nuestro: el fútbol).



2 Metal Gear Rising: Revengeance

PS3 | KONAMI | ACCIÓN

3 FIFA 13

PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

4 Call of Duty Black Ops II

PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

5 Far Cry 3

PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP

CLÁSICOS PS ONE

Este mes hemos refrescado Tomb Raider II. ¿Os animáis?



- 1 Metal Gear Solid
- 2 Final Fantasy VII
- 3 Silent Hill
- 4 Resident Evil Director's Cut
- 5 Final Fantasy IX
- 6 Tomb Raider II
- 7 Abe's Oddysee
- 8 Legacy of Kain: Soul Reaver
- 9 Driver II
- 10 Crash Bandicoot 3

El tercer Crash Bandicoot sigue siendo muy divertido.



STORE

ACCIÓN

- BIONIC COMMANDO REARMED 2**
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. **86**
- CRYSIS**
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. **87**
- DEAD NATION**
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombies. Y con cooperativo. **82**
- FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT**
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable Final Fight, de peleas callejeras, y Magic Sword, de magia y brujería. **87**
- GATLING GEARS**
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. **85**
- GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA**
» WARNER » 14,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. **74**
- HARD CORPS: UPRISING**
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los Contra. Es bastante difícil. **83**
- ODDWORLD STRANGER'S WRATH**
» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. **90**
- PIXELJUNK SHOOTER 2**
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. **86**
- PIXELJUNK SIDESCROLLER**
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. **85**
- SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO**
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. **80**

- SHANK 2**
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. **84**
- SUPER STARDUST HD**
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. **84**
- WARHAMMER 40000: KILL TEAM**
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS
Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. **76**
- WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3**
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. **83**
- ZACK ZERO**
» CROCODILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. **88**

PLATAFORMAS

- JET SET RADIO**
» SEGA » 9,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... **72**
- KNYTT UNDERGROUND**
» NIFFLAS GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertido plataformas de corte clásico que concede libertad para explorar sus 1400 salas con 100 misiones. **82**
- MALICIOUS**
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. **78**
- OUTLAND**
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. **90**
- SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE**
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Como en LBP, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. **75**
- SONIC 4 EPISODE 2**
» SEGA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. **82**
- THE CAVE**
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. **78**

¿Y tú cómo puntuarías a...

No deja indiferente

Vicky Aguilar Valdelvira
Crystal Dynamics ha sabido revitalizar como se merece a Lara Croft. Estamos ante uno de los mejores juegos del año, una Lara más humana, aunque más frágil, se va forjando poco a poco en esta preciosa aventura. Su calidad técnica y su jugabilidad hacen de esta aventura un gustazo para los sentidos. Tiene una duración correcta (entre 10 y 14 horas) y un sonido y doblaje al castellano excelente. **95**

95 Tomb Raider no os dejara indiferente. Posiblemente sea uno de los mejores juegos del año por diversión y calidad técnica.

Candidato a GOTY

Ángel Albarrán Gómez
Tomb Raider ha demostrado lo que es un auténtico "reinicio". Lara Croft renace en una aventura que mantiene la esencia de la saga, añadiendo elementos en su jugabilidad que la harán triunfar como hizo en su mejor época. La humanidad de Lara y como resuelve todo tipo de situaciones para llegar a convertirse en el icono videojueguil que todo el mundo conoce serán recordados por mucho tiempo. **90**

90 Estamos ante una auténtica aventura que te mantendrá pegado al televisor y al mando hasta terminarla.

AVENTURA

- BEYOND GOOD & EVIL HD**
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción que sigue divirtiéndote 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio. **87**
- INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD**
» SONY » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente. **81**
- JOURNEY**
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. **90**
- LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ**
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. **92**
- LIMBO**
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. **89**
- MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE**
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). **90**
- OKAMI HD**
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una de las aventuras más bellas de PS2 ahora en HD, con trofeos y compatibilidad con Move. Eso sí, sigue en inglés. **87**
- RESIDENT EVIL 4 HD**
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. **93**
- TRINE 2**
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. **90**

ROL

- DUNGEON HUNTER: ALLIANCE**
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. **84**
- MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES**
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. **80**

LUCHA

- DARKSTALKERS RESURRECTION** *iNuevo!*
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. **78**
- JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**
» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. **73**
- STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.**
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego de lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. **89**

VARIOS

- BRAID**
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. **91**
- ECHOCHROME II**
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. **80**
- FLOWER**
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando. **90**
- TONY HAWK'S PRO SKATER HD**
» ACTIVISION » 14,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en PSone, pero es caro para lo que ofrece. **78**
- QUANTUM CONUNDRUM**
» SQUARE ENIX » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. **89**
- RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)**
» CAPCOM » 26,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga RE. **79**
- THE HOUSE OF THE DEAD 4**
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... **86**
- THE UNFINISHED SWAN**
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. **85**

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...

1 Darkstalkers Resurrection *N*

CAPCOM | LUCHA



Los fanáticos de *Darkstalkers* van a disfrutar de este regreso, aunque para el resto hay mejores opciones en lo que a juegos de lucha se refiere. Capcom tiene muchos jueguitos para rescatar.

2 Retro City Rampage *E*

VBLANK | ACCIÓN

3 The Unfinished Swan *E*

SONY | VARIOS

4 The Walking Dead *E*

TELLTALE GAMES | AVENTURA

5 The Cave *N*

SEGA | AVENTURA/PLATAFORMAS

VUESTROS FAVORITOS

1 The Walking Dead *N*

TELLTALE GAMES | AVENTURA



Todo parece indicar que disfrutaremos de los cinco capítulos de *The Walking Dead* en formato físico y con subtítulos en castellano. Pero no os olvidéis de *Journey*, *Trine 2*, *The Unfinished Swan*...

2 The Unfinished Swan *N*

SONY | VARIOS

3 Journey *N*

THATGAMECOMPANY | AVENTURA

4 Trine 2 *N*

FROZENBYTE | PLATAFORMAS

5 Monkey Island 2 *N*

LUCASARTS | AVENTURA GRÁFICA

Tomb Raider?

Es todo un bombazo

Pablo Sacristán

El regreso de Lara Croft ha sido un bombazo y no me extrañaría que llegara a ser el juego del año. Presenta unos gráficos más que buenos, una jugabilidad bastante buena, una historia, para mí de las mejores, a nivel de otros juegos, y en global, mi nota es un 9,8 ya que la única pega que se le puede poner es la duración y el número de puzzles, pero por lo demás, ¡¡¡le doy un olé!!

98 Tanto en aspectos técnicos como a la hora de jugar, esta aventura de Lara Croft es genial. Lástima que no sea más larga.

A la altura de los mejores

Jesúsillo Pérez

Mi opinión es que Crystal Dynamics ha hecho un gran esfuerzo por revivir esta saga tras tres años de duro trabajo y creo que lo ha conseguido muy por encima de *Underworld*. Le daría de nota un 95 porque sus gráficos, sus grandes retos y el nuevo sistema de mejoras de armas hacen de este *Tomb Raider* un juego que podría combatir con la saga *Uncharted*, *Batman*, *Splinter Cell* o *Hitman*.

95 Un juego de principio a fin que puede compararse a las mejores sagas de aventuras de acción de la historia.

Envía tus valoraciones a
www.facebook.com/revistaplaymania





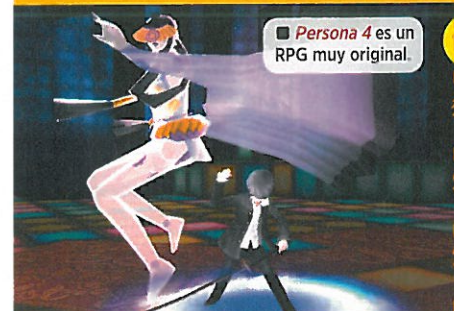
PS VITA

	ASSASSIN'S CREED LIBERATION » UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.	91
	CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED » ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control...	50
	FIFA 13 » EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior.	84
	FORMULA 1 2011 » CODEMASTERS » 45,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS Recrea con acierto y muchas opciones la temporada 2011. Es rápido y divierte, aunque técnicamente se queda corto.	81
	GRAVITY RUSH » SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorras.	90
	LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS » WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3.	79
	LET'S FISH! HOOKED ON » WIRED PROD. » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS Un entretenido arcade de pesca que, pese a ser repetitivo y tener fallitos, es capaz de divertir. Y por 20 €...	73
	LITTLEBIGPLANET » SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.	91
	LITTLE DEVIANTS » SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad.	81
	METAL GEAR SOLID HD COLLECTION » KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes jugar en cualquier parte.	92
	MODNATION RACERS: ROAD TRIP » SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.	86
	MORTAL KOMBAT » WARNER » 51,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS Un completísimo juego de lucha, que por cantidad de modos de juego y espectacularidad es de lo más completo de Vita.	95

	NEED FOR SPEED MOST WANTED » EA GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS Un gran arcade de velocidad, enorme, divertido, con muchas opciones y prácticamente idéntico al de PS3.	91
	NINJA GAIDEN SIGMA PLUS » TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo.	89
	PERSONA 4: GOLDEN » ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.	92
	RAGNAROK ODYSSEY » GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo Monster Hunter, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom.	79
	RESISTANCE: BURNING SKIES » SONY » 49,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de Resistance se lo perdonarán.	82
	SILENT HILL BOOK OF MEMORIES » KONAMI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS No es una aventura a lo Silent Hill, si no un juego acción y rol en mazmorras que entretiene en cooperativo.	79
	SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO » SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita.	89
	SONIC & ALL STAR RACING TRANSFORMED » SEGA » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS Carreras por tierra, mar y aire con todo el encanto de los personajes de Sega en un arcade muy cercano al de PS3.	87
	STREET FIGHTER X TEKKEN » SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses.	92
	ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 » CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita.	90
	UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO » SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.	93
	UNIT 13 » SONY » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ranking y cooperativo.	91
	WIPEOUT 2048 » SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.	89

LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME



■ Persona 4 es un RPG muy original.

- 1 Persona 4 Golden
- 2 Metal Gear Solid HD Col.
- 3 COD: Black Ops Declassified
- 4 FIFA 13
- 5 Need for Speed Most Wanted
- 6 Assassin's Creed III: Liberation
- 7 WRC 3
- 8 LittleBigPlanet
- 9 LEGO El Señor de los Anillos
- 10 PS All Stars Battle Royale

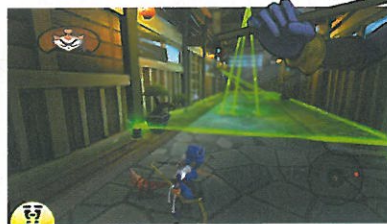
LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

- 1 **Assassin's Creed III Liberation**
UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
- 2 **Street Fighter X Tekken**
CAPCOM | LUCHA
- 3 **Sly Cooper Ladrones en el Tiempo**
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
- 4 **Uncharted: El Abismo de Oro**
EA GAMES | VELOCIDAD
- 5 **Ragnarok Odyssey**
GAMEARTS | ROL/ACCIÓN

3 razones para tener...

Sly Cooper Ladrones en el Tiempo



1. DESARROLLO MUY VARIADO. Es la misma aventura de PS3 (tiene opción "cross-buy") con acción, saltos, puzzles, conducción... Eso sí, es algo fácilón.

2. GRAN APARTADO TÉCNICO. Su atractivo y colorista "look" de dibujos animados no deslucen al lado del de PS3. Y el doblaje al castellano es convincente,

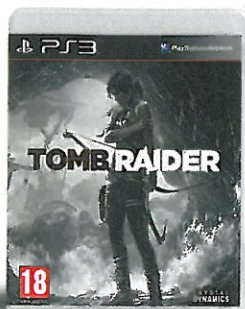
3. APROVECHA BIEN PS VITA. Utiliza las zonas táctiles, la cámara y el giroscopio. Y las partidas se pueden subir a la "nube" para continuarlas luego en PS3.

PS3

PSVITA



Bioshock Infinite



Tomb Raider



Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm 3



Sly Cooper Lladrones
en el Tiempo



Ninja Gaiden
Sigma 2 Plus

15 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta www.game.es

**OFERTA
EXCLUSIVA
PARA LOS LECTORES DE
PLAYMANÍA**

CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 19 de abril de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
Bioshock Infinite	
Tomb Raider	
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3	
Sly Cooper Lladrones en el Tiempo	
Ninja Gaiden Sigma 2 Plus	

GAME

**Play
manía**

CENTRO MAIL

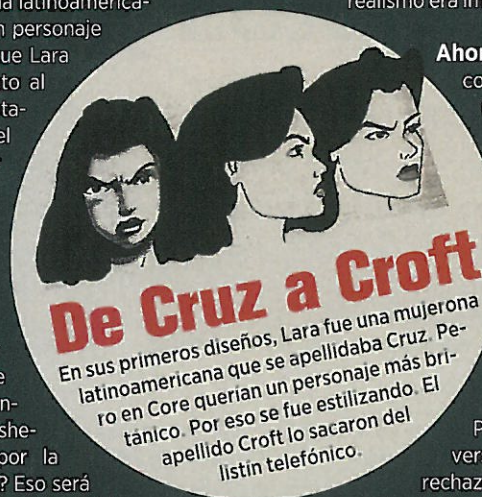
La historia de Tomb Raider

Lara Croft regresa por la puerta grande este mes y lo celebramos inaugurando con ella nuestra nueva sección: RetroPlay.

En 1995, un joven animador británico llamado Toby Gard, trabajando para Core Design en la pequeña ciudad de Derby (Reino Unido), tuvo una idea para un nuevo tipo de juego de aventuras. "Tenía que parecer una película interactiva, un juego en 3D y con una perspectiva en tercera persona que se desarrollara en escenarios exóticos como misteriosas pirámides egipcias y templos aztecas", según explica el propio Gard. Pero poniendo en común estas primeras ideas con el resto del equipo de Core, se dieron cuenta de que apostaba a "Indiana Jones". Necesitaban algo que les distinguiera. Y así, a Toby Gard se le ocurrió que su juego podría estar protagonizado por una mujer.

En sus primeros diseños, Lara Croft se llamaba Lara Cruz y era una mujerona latinoamericana. Pero en Core querían un personaje más... fino y británico, así que Lara se fue estilizando. En cuanto al apellido Croft, fue el más votado por los miembros del equipo tras contemplar unas cuantas opciones extraídas de... un listín telefónico que tenían en el estudio. A partir de ahí, Gard empezó a dar forma al resto del personaje. Lara "nació" el 14 de febrero de 1968 en Wimbledon en el seno de una familia aristocrática, aunque sus padres terminan desheredándola por su amor por la aventura. ¿Que no os suena? Eso será por que años más tarde se cambió la biografía de Lara. En esta nueva versión, con 9 años Lara sufrió un accidente de avión que se llevó a su madre pero al que ella sobrevivió tras andar 10 días por el Himalaya. Cuando tenía 15 años su padre desaparece en Camboya y ella hereda la mansión Croft, dedicándose

a la arqueología desde entonces. Mide 1'80, pesa 60 kilos y su melena castaña está recogida en una trenza por razones técnicas (recrear un pelo suelto habría sido muy difícil). En cuanto al volumen de su pecho, hay varias "leyendas" (como por ejemplo que lo aumentaron por error al modelarlo y les gustó tanto que lo dejaron), pero su creador Toby Gard lo zanja diciendo que "el objetivo era mostrar la figura femenina de manera exagerada y por eso tiene una figura caricaturizada, en una época donde el realismo era imposible, de todos modos."



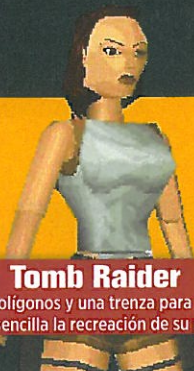
Ahora quedaba lo más difícil:

convencer a los jugadores de que un juego de aventuras protagonizado por una fémina podía molar (y mucho) en unos tiempos en los que las mujeres en los videojuegos solían ser damiselas en apuros o mujeres-objeto. Pero lo consiguieron. Y de qué manera. *Tomb Raider* salió en PC el 31 de octubre de 1996 y pocas semanas después en Saturn y PSone (y eso que las primeras versiones presentadas fueron rechazadas porque no superaron los controles de calidad de Sony). Pocos pudieron resistirse a explorar exóticos escenarios con una libertad inédita merced a un catálogo de movimientos que permitía llegar a casi cualquier lugar del escenario siempre que dominaras su sistema de control.

El estreno de *Tomb Raider* en 1996 supuso una revolución en varios sentidos. Y Lara Croft terminó convertida en un auténtico icono de los videojuegos.

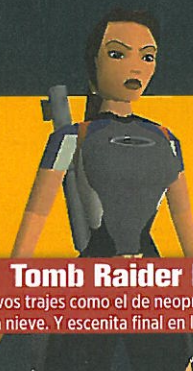
La evolución de Lara

En el primer *Tomb Raider*, Lara estaba formada por 400 polígonos, una cantidad que fue subiendo considerablemente hasta llegar a la obra maestra del modelado exhibida en la última entrega.



Tomb Raider

400 polígonos y una trenza para hacer más sencilla la recreación de su pelo.



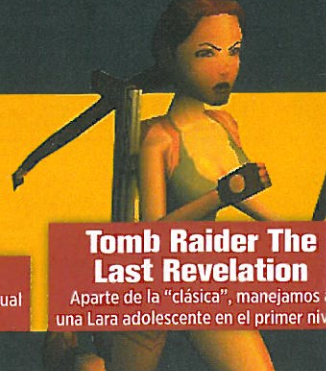
Tomb Raider II

Nuevos trajes como el de neopreno o el de la nieve. Y escena final en la ducha.



Tomb Raider III

500 polígonos y elegida "Chica Virtual del Año" por la revista Details.



Tomb Raider The Last Revelation

Aparte de la "clásica", manejamos a una Lara adolescente en el primer niv

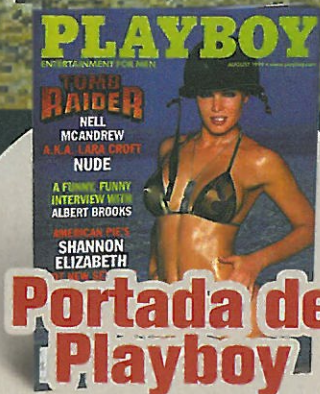
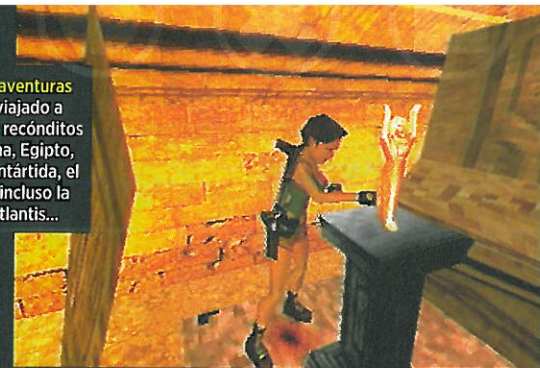
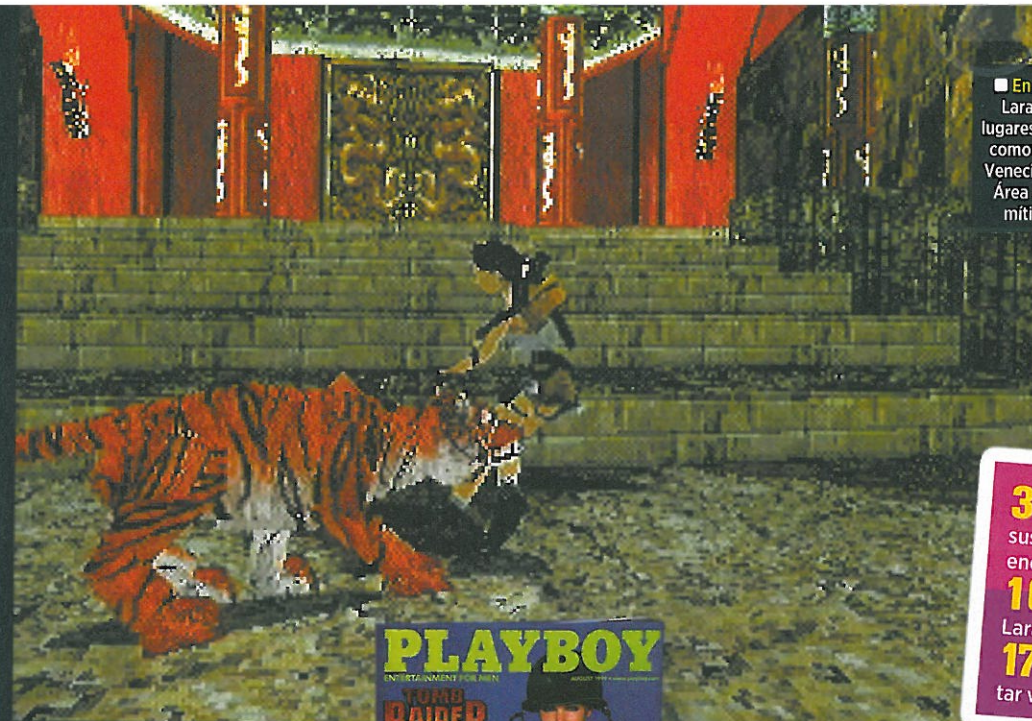
■ En sus aventuras Lara ha viajado a lugares tan recónditos como China, Egipto, Venecia, Antártida, el Área 51 e incluso la mítica Atlantis...

Las cifras

35.000.000 de juegos lleva vendidos la saga desde sus inicios contando todas las plataformas. Si se pusieran uno encima de otro, superarían 27 veces la altura de la Torre Eiffel.

1000 tipos de productos llevan la marca Tomb Raider o Lara Croft, desde braguitas hasta una variedad de tulipanes.

17 juegos lleva protagonizados Lara hasta la fecha, sin contar versiones, expansiones ni recopilatorios. Toda una experta.



Portada de Playboy

Lara Croft ha sido portada de más de 250 revistas (incluidas las nuestras). La más polémica fue la aparición de Nell McAndrew en la portada de Playboy de Agosto de 1999. La modelo de *TRIII* fue despedida.

Tomb Raider fue un éxito de crítica y de ventas

inmediato, y logró vender cerca de 7 millones de copias. Estaba claro que iba a haber una secuela... Aunque sin su creador original. Toby Gard abandonó el proyecto bastante desencantado por cómo estaban tratando a su personaje en Core. Gavin Rummey asumió el reto, y tras trabajar "día y noche durante 6 meses" dieron forma a una secuela que logró superar al primero.

Además, firmaron un acuerdo de exclusividad con Sony para esta entrega y la siguiente que, según Chris Deering, presidente de SCEE por aquellos años, "fue muy beneficioso para ambas partes".

Tomb Raider II salió el 31 de octubre de 1997 y otros 7 millones de jugadores iniciaron la búsqueda de la daga de Xian, lo que animó a sus creadores a lanzar una tercera entrega en 1998, que nos llevó desde la India hasta una isla del Pacífico en un periplo imitado por una pareja de fans de Lara en su viaje de luna de miel.

A muchos fans no les gustó que buena parte de *TRIII* transcurriera en localizaciones "modernas", por lo que para el cuarto trasladaron a Lara a un entorno más clásico: Egipto. Pero ya en *The Last Revelation* sus creadores advertían ciertos signos de agotamiento, y por ello decidieron "matarla". En un golpe de efecto que pocos esperaban, Lara termina enterrada viva en el templo de Horus. Distintos integrantes de Core recuerdan ahora que en aquella época estaban tan "hartos" de Lara que se fueron a "celebrar su muerte con unas copas" (tened en cuenta llevaban más

de 4 años trabajando en la saga sin descanso). Pero en 2000 Lara les "sorprendió" con una quinta entrega, *Tomb Raider Chronicles*, en la que algunos de sus amigos se reúnen para recordarla en una sucesión de "flashbacks" jugables que no convenció ni a su propio estudio. Las críticas y las ventas empezaron a decaer... Aunque el personaje seguía siendo popular. Tanto, que en 2001 se estrenó su primera peli, protagonizada por Angelina Jolie y con gran éxito de taquilla.

Volviendo a los juegos, en Core tenían claro que la saga necesitaba un giro para su estreno en PS2. Idearon una Lara más "oscura" (una fugitiva acusada de asesinar a su mentor Von Croy) que además sería capaz de aprender habilidades y que comparte protagonismo con un personaje masculino, Kurtis Trent, nada carismático. Y la idea de Core era iniciar una trilogía con éste...

Tomb Raider EADLO salió a la venta en 2003 sin estar del todo listo (muchos "bugs" en PC). Sus ventas iniciales fueron buenas gracias a una gran campaña publicitaria, pero las críticas fueron muy negativas. Según Jeremy H. Smith (fundador de Core), "no le dedicamos el tiempo necesario y el equipo era insuficiente. Cometimos errores y lo pagamos con nuestro trabajo".



Tras el fiasco de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*, Eidos le "quitó" la saga a Core para dársela a Crystal Dynamics. Desde *TR Legend* hasta el *TR* actual, los californianos han "tratado" muy bien a Lara.

Efectivamente, a partir de ahí la saga pasó a manos de Crystal Dynamics. Este estudio californiano, responsable de otros éxitos de PlayStation como *Gex* o *Soul Reaver*, hizo un gran trabajo con *Tomb Raider Legend*. Y además Toby Gard volvía a estar involucrado en un *Tomb Raider*. Gráficamente espectacular y con una jugabilidad exquisita que adaptaba perfectamente todos los movimientos clásicos de Lara a los tiempos modernos ("quicktime events" incluidos), los únicos defectos que le achacamos a *TR Legend* fue su abrupto final y que se nos hizo corto.

Esperábamos una continuación, pero había que celebrar el cumpleaños de Lara y por ello en 2007 nos ofrecieron *Tomb Raider Anniversary*, una "puesta al día" del *Tomb Raider* original gracias al que pudimos revivir momentos inolvidables como el encuentro con el Tiranosaurus Rex. Ya en PS3, en 2008, llegó *Tomb Raider Underworld*, que resolvía ciertos interrogantes planteados en los dos juegos anteriores...

Mientras preparaban el *TR* definitivo en PS3, nos ofrecieron una original aventura en perspectiva isométrica y con cooperativo sólo en formato descargable (*Lara Croft y el Guardián de la Luz*) y se apuntaron a la moda de los recopilatorios HD con *TR HD Trilogy*, que incluye *TR Legend*, *TR Anniversary* y *TR Underworld*. Y así llegamos al *Tomb Raider* actual, un "reinicio" de la saga que cuenta los orígenes de Lara en una aventura de acción técnicamente soberbia que bebe de referentes tan populares como *Uncharted* o la serie de TV "Perdidos".

Tomb Raider Chronicles

Lara sigue su "estilizado". No está mal para estar "muerta", ¿verdad?

Tomb Raider Ángel of Darkness

El primer modelo de Lara en PS2 estaba compuesto por 5.000 polígonos.

Tomb Raider Legend

7.000 polígonos le dieron forma, tanto en *Legend* como en *Anniversary*.

Tomb Raider Underworld

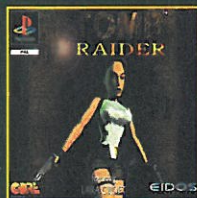
Su versión más natural y expresiva, con más de 1.700 movimientos.

Tomb Raider

La "nueva" Lara es uno de los mejores modelos que hemos visto en PS3.

Cronología de la saga

Repasamos los momentos más importantes de la serie *Tomb Raider* desde su génesis hasta la última aventura de Lara Croft: sus juegos, películas, cómics, apariciones en revistas...



25 • NOVIEMBRE • 1996
SALE TOMB RAIDER EN PLAYSTATION
En PC salió el 31 de octubre y poco después también nos asombramos con la primera aventura de Lara tras los pasos del mítico Scion en PSone y Saturn.



JUNIO • 1997
PORTADA DE LA REVISTA THE FACE
Según Larry Sparks (Brand Manager de Eidos), cuando vieron a Lara en la portada de esta prestigiosa revista tuvieron claro que *TR* sería un éxito a escala global.

31 • OCTUBRE • 1997
SALE TOMB RAIDER II
Justo un año después y ya sin Toby Gard en el estudio, *Tomb Raider II* sale en exclusiva para PSone con una aventura más variada y con más acción en busca de la legendaria daga de Xian.

21 • NOVIEMBRE • 1998
SALE TOMB RAIDER III
El éxito de *TRII* "obliga" a Core a sacar una entrega por año. Esta vez, Lara empieza en la India buscando la piedra Infada y termina en otro periplo por todo el globo. Exclusivo de PSone.



1 • DICIEMBRE • 1999
TOP COW PUBLICA EL PRIMER CÓMIC
Pero la popularidad del personaje no decrece y Top Cow empieza a publicar una serie regular de cómics que durará cinco años.



31 • OCTUBRE • 1999
SALE TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Lara viaja a Egipto y termina enterrada viva en un final sorprendente. Es el cuarto juego en cuatro años y sus creadores ya reconocen "signos de agotamiento".

AGOSTO • 1999
LARA ES PORTADA DE LA REVISTA PLAYBOY
Nell McAndrew, la modelo que "interpretaba" a Lara en *TRIII*, posa desnuda en la revista Playboy. Eidos puso una demanda y despidió a Nell McAndrew.

MAYO • 1999
TOMB RAIDER THE LOST ARTIFACT
Conocidas como *Gold*, los primeros TR tuvieron expansiones sólo para PC. Nuestra favorita es ésta, en la que Lara visita el lago Ness.

17 • NOVIEMBRE • 2000
TOMB RAIDER CHRONICLES
Con Lara "desaparecida", algunos de sus amigos se reúnen para recordarla en "flashbacks" jugables: Las críticas y las ventas empiezan a decaer...



22 • JUNIO • 2001
SE ESTRENA EN ESPAÑA LA PELÍCULA
Protagonizada por Angelina Jolie, la primera peli de Tomb Raider recaudó 50 millones de dólares en su primer fin de semana y 300 en total.



17 • AGOSTO • 2001
THE CURSE OF THE SWORD EN GAME BOY COLOR
En verano de 2000 salió el primer TR en GBC y en 2001 esta secuela. Los dos lucen desarrollo 2D y narran nuevas aventuras.

15 • NOVIEMBRE • 2002
THE PROPHECY EN GAME BOY ADVANCE
Lara se estrena en Game Boy Advance con una entrega exclusiva. Su cámara isométrica no convenció y en *TR Legend* de GBA se volvió a las 2D.

1 • JUNIO • 2007
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
En lugar de continuar el argumento de *Legend*, en Crystal Dynamics celebraron el undécimo aniversario de Lara con un sensacional "remake" del primer TR.



7 • ABRIL • 2006
TOMB RAIDER LEGEND
Tras el fracaso del anterior, Eidos le "quitó" la saga a Core para dársela a los californianos de Crystal Dynamics. *TR Legend* fue un gran juego, aunque corto.

20 • NOVIEMBRE • 2003
PRIMER JUEGO PARA MÓVILES
The Osiris Codex fue el primer TR para móviles. Le siguieron *The Elixir of Life* y *The Quest of Cinnabur*, amén de versiones de las tres próximas entregas.

29 • AGOSTO • 2003
ESTRENO DE TR: LA CUNA DE LA VIDA
La buena taquilla de la primera peli animó a Paramount para una segunda entrega que fue aún peor que la primera. Jolie volvió a ser Lara.

20 • JUNIO • 2003
TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Una Lara más "oscura", aprendizaje de habilidades, personaje controlable masculino... En Core quisieron insuflar nuevo aire a la saga y fracasaron. Fue su último TR.

21 • NOVIEMBRE • 2008
TOMB RAIDER UNDERWORLD
Un año más tarde la saga se estrena en PS3 con una entrega más que notable (aunque conservadora) que despeja algunos interrogantes abiertos en los anteriores.

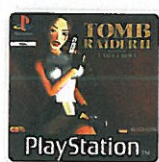
28 • SEPTIEMBRE • 2010
LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
Bajo una vista isométrica y exclusivamente en formato descargable, Lara comparte protagonismo con Toteo, un antiguo guerrero maya. Se puede jugar en cooperativo.



25 • MARZO • 2012
TOMB RAIDER HD TRILOGY
Lara se apunta a la moda de los recopilatorios HD con una trilogía que incluye *TR Legend* y *TR Anniversary* (en HD y con trofeos), junto a *TR Underworld*.



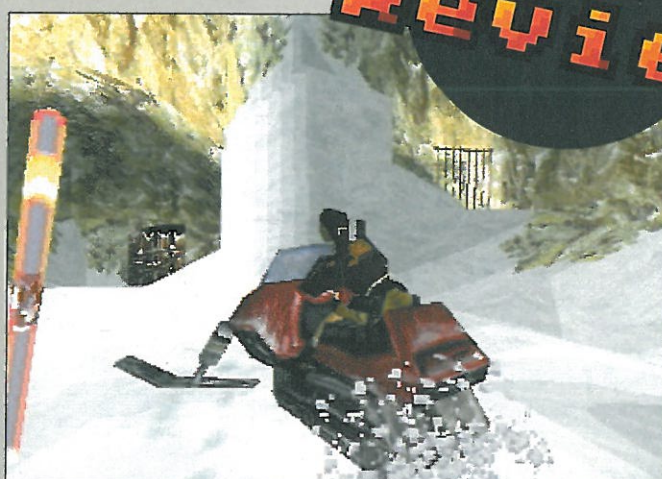
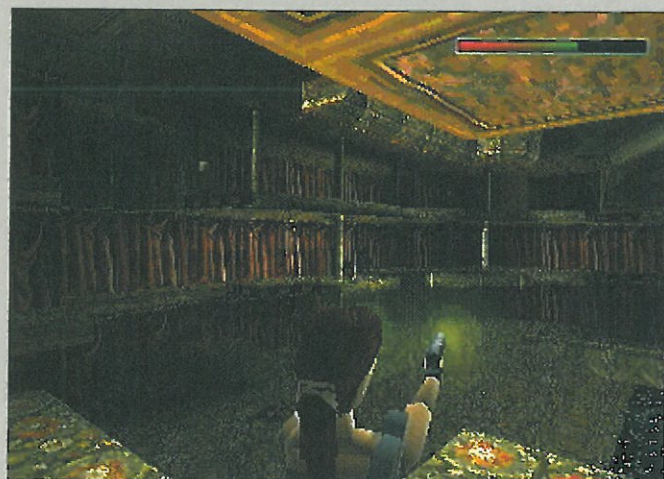
5 • MARZO • 2013
TOMB RAIDER "EL REINICIO"
Crystal Dynamics nos brinda un "reinicio" de la saga, presentándonos los orígenes de Lara Croft en una aventura que tiene poco que envidiar a los *Uncharted*.



Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
CORE DESIGN
Editor:
EIDOS

DISPONIBLE EN PS STORE

Precio:
5,99 €



LA CONSOLIDACIÓN DE UNA AVENTURERA LEGENDARIA

Tomb Raider II

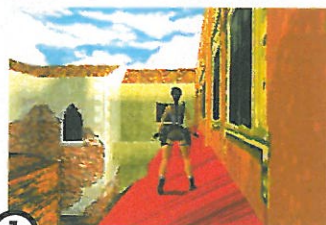
Tras una exitosa primera entrega y sin su creador, en Core tenían un difícil reto: dar forma a una secuela que superara al brillante *Tomb Raider* original.

El primer *Tomb Raider* fue un juego revolucionario en varios sentidos. Fue una aventura 3D ambientada en exóticos lugares que permitía una libertad de movimientos inédita, con una protagonista (a lo Indy, pero en femenino) capaz de llegar a casi cualquier lugar del escenario siempre que fuéramos lo bastante hábiles para dominar su exigente control y sus saltos milimétricos.

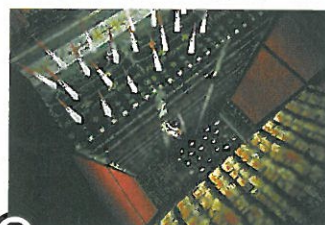
Tras el éxito de la primera entrega, en Core querían una secuela que conservara la esencia del original pero con novedades que lo hicieran más atractivo. Se respetó la idea de viajar por distintos puntos del globo (nuestra búsqueda de la daga de Xian empieza en China pero nos llevará a lugares como Venecia o el Tíbet y terminando con la mítica escena de la ducha en la mansión Croft). Se pulieron

ciertos aspectos del control (aunque los nuevos movimientos llegarían en la tercera entrega) y se añadieron elementos como vehículos. Y la mezcla entre acción, saltos y puzzles estaba mejor equilibrada. El resultado fue otro éxito de crítica y de ventas (7 millones de unidades). Jugar a *Tomb Raider II* en 2013 es descubrir cómo han cambiado los videojuegos en apenas 15 años. Y no lo decimos por los gráficos. El sistema de control, revolucionario en su época por la cantidad de posibilidades que ofrecía, hoy en día pone a prueba al más paciente de los jugadores. Y acostumbrados a desarrollos tan "suaves" como los juegos de ahora (con "checkpoints" en cada esquina), adentrarse hoy en sus 18 intrincados niveles llenos de trampas y saltos "de fe" donde el más mínimo error es castigado con la muerte, es un verdadero "tour de force" sólo para masoquistas. Si te atreves, la "auténtica" Lara te espera en el Store...

» LAS CLAVES DE UNA AVENTURA INOLVIDABLE



1 EXÓTICOS ENTORNOS. Tíbet, China, Venecia... Las localizaciones son una de sus bazas más atractivas.



2 GRAN DISEÑO. Perdersé por sus intrincados niveles llenos de puzzles y trampas era aventura en estado puro.



3 CONTROL. Su revolucionario control permitía llegar a casi cualquier sitio. Eso sí, un error era tu muerte.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadía, Fernando Sánchez, Rafael Aznar.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
 playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
 AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
 Director del Área **Manuel del Campo Castillo**
 Director de Arte **Abel Vaquero**
 Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
 Directora de Producción y Distribución **Virginia Cabezón**
 Coordinación de Producción **Ángel Benito**
 Director de Sistemas **Javier del Val**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
 Directora de Marketing y Ventas **Belén Fernández**
 Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
 Director Comercial **José Manuel Saco**
 Equipo comercial **Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo.**
 Coordinación de Publicidad **Lucía Martínez**
 C/ Santiago de Compostela, 94, 2ª Planta.
 28035 Madrid.
 Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
 C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
 Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
 Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
 España: S.G.E.L.
 Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
 Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
 HISPAMEDIA, S.L.
 902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
 C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
 Depósito Legal: M-2704-1999
 Edición: 6/2013

Printed in Spain

PLAYMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico**
 Blanqueado sin Cloro.

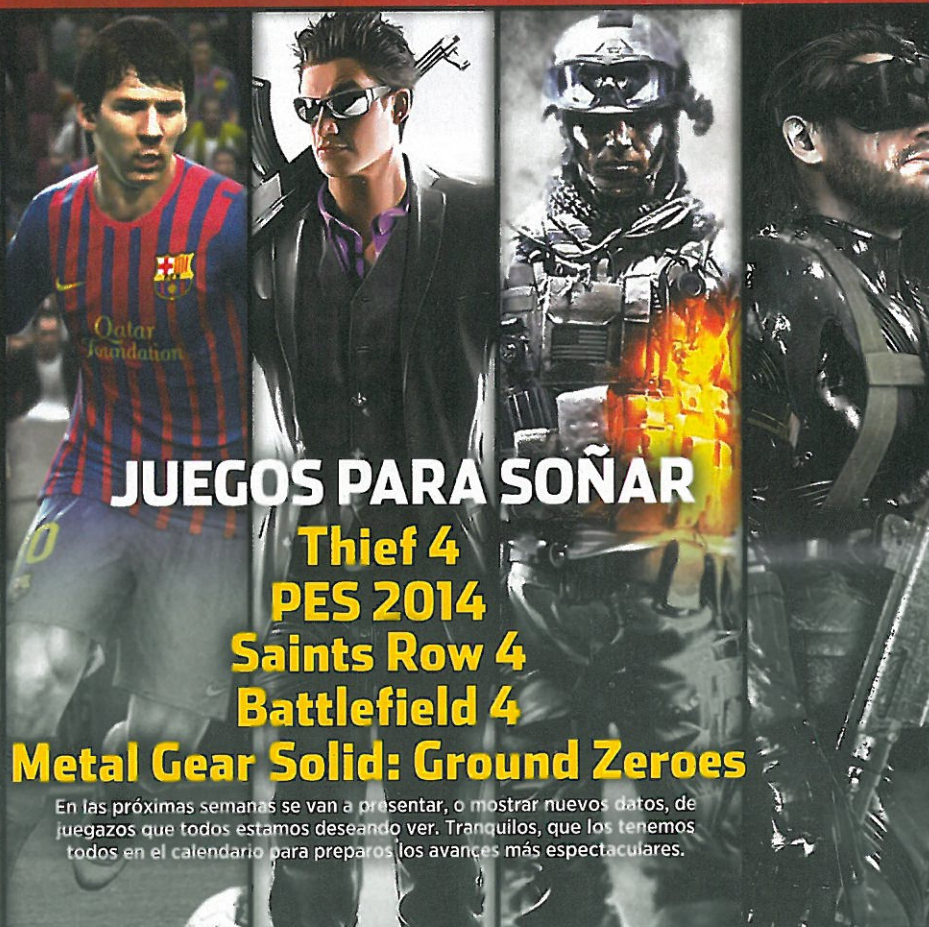
Hobby Press es una marca
 de Axel Springer España, S.A.

Publicación controlada por OJD

ARI Asociación de
 Revistas de Información

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL
19
 DE ABRIL



JUEGOS PARA SOÑAR

Thief 4
PES 2014
Saints Row 4
Battlefield 4
Metal Gear Solid: Ground Zeroes

En las próximas semanas se van a presentar, o mostrar nuevos datos, de jugazos que todos estamos deseando ver. Tranquilos, que los tenemos todos en el calendario para preparar los avances más espectaculares.

» NOVEDADES

Y como siempre, analizaremos las mejores novedades del mes, donde no faltarán ni los zombis, ni los superhéroes, los ejércitos de dos hombres y los dragones...

**DRAGON'S DOGMA:
 DARK ARISEN**

**ARMY OF TWO:
 THE DEVIL'S CARTEL**

INJUSTICE

DEAD ISLAND RIPTIDE...



» REPORTAJE DEFIANCE

Si hay un juego innovador, al menos en su concepto, ese es Defiance. ¿Qué no te has enterado? Pues un multijugador masivo online y una serie de TV que van a interactuar. ¿Quieres saber cómo? El mes que viene...



» GUÍAS GOD OF WAR: ASCENSION

**BIOSHOCK
 INFINITE**

God of War Ascension y BioShock Infinite son dos de los jugazos del momento y nos los íbamos a dejar sin la mejor guía completa.



» GANADORES CONCURSO PLAYMANÍA 170

Juego Ni No Kuni + Peluche + Libro

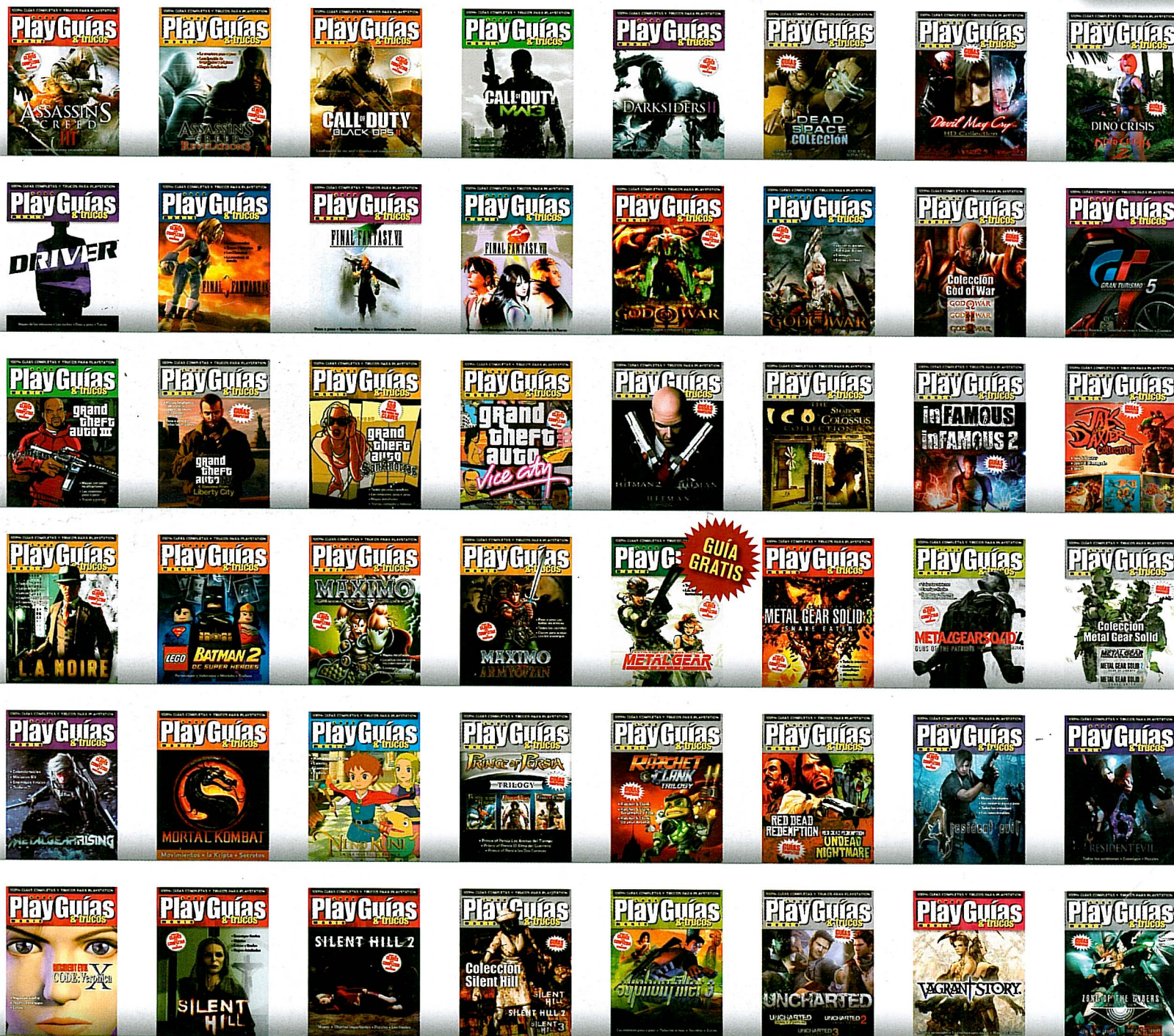
- Ricardo Hernández Prieto (Salamanca)
- Sergio Romero Rioja (Sevilla)
- Alberto Díaz (Ciudad Real)
- Ismael Martínez García (Murcia)
- Julio Manuel Naranjo Sánchez (Badajoz)
- Paloma Domingo Rama (Madrid)
- Desiree Alvaro Rodríguez (Madrid)
- Raúl Romero Solana (Almería)
- Juan Carlos del Río Cruz (Barcelona)
- Aitor Hormaeche Calderón (Vizcaya)

LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC
las guías completas de los mejores juegos de PlayStation



Guías completas desde 0.89 €



Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac

Disponible en el
App Store

pocketmags.com

TEST DRIVE®

FERRARI RACING LEGENDS

Ferrari 308 GTB - GT - 1976
Ferrari 308 GTS - GT - 1977
Ferrari 312 T4 - Monoplace - 1979
Ferrari 308 GTB Quattrovalvole - GT - 1982
Ferrari 288 GTO - GT - 1984
Ferrari Testarossa - GT - 1984
Ferrari F40 - GT - 1987
Ferrari F1-87 - Monoplace - 1987
Ferrari F40 Competizione - SPORT - 1989
Ferrari F1-90 - Monoplace - 1990
Ferrari 512 TR - GT - 1991
Ferrari 348 Spider - GT - 1993
Ferrari F355 GTS - GT - 1994
Ferrari F333 SP - SPORT - 1994
Ferrari F355 Spider - GT - 1995



Disponible abril 2013



De 1947 a 2013, pilota durante más de 60 años en la historia del automóvil



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



rombox GAMES



TEST DRIVE is a registered trademark of Atari, Inc. Produced under license of FERRARI, the Prancing Horse device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.
PS3™ / PlayStation®3 / PLAYSTATION® Network are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft.
All trademarks are the property of their respective owners.